CD IZDAJA

NAGRADNA IGRA → Digitalni fotoaparat in laserski tiskalnik!

SEPTEMBER 03/19/1.150 SIT

PC format

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAŠ PC

IZTISNITE VEČ IZ DIGITALNIH FOTOGRAFIJ

Načini za ogledovanje in tiskanje slik
PLUS! Nasveti za fotografiranje

VRNITEV GREGORJA MRAZA
STRAN 108

ZAPOSLITE SE V RAČUNALNIŠKI INDUSTRIJI

So računalniki vaša strast?
Naj postanejo vaš posel!

14 OPISOV IGER

Flight Simulator 2004 >> Republic Jedi Academy >> Aquanox 2 >> Midnight Club II >> Red Faction 2

SUPERTEST

VHODNE NAPRAVE

Tipkovnice, miške in igralni pripomočki
Preizkusili smo 17 naprav za vaš PC!

POGLOBLJENI VODIČI

- Jasen vodič za postavitev brezžičnega omrežja
- Posodobite BIOS in pospešite PC
- Optimizirajte pomnilnik
- Ustvarite igre v Flashu

NA PRILOŽENEM DISKU

3 CELOTNI PROGRAMI

Partition Magic – spreminjajte particije brez formatiranja diska!
PLUS! Celotna igra Beneath a Steel Sky

NAJBOLJŠE PRIHAJAJOČE IGRE

NAPOVEDI 2003

Štiristranski pregled – katere igre bomo igrali do konca leta?
NAPOVEDI! Call of Duty Breed >> Max Payne 2

PRIPRAVITE PC ZA LAN PARTY

Odlične modifikacije za dolge igričarske noči
PLUS! PC-ji, ki se sami popravljajo

SEPTEMBER 2003/ 19 / 1.150 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

V tej vroči poletni ponudbi vam ponujamo Norton AntiVirus nadgradnjo. Izjemoma že nakup nadgradnje služi kot polni paket, brez predhodne različice.

Prihranek do 50%.

Cena samo **11.590,00 SIT**

chs
distribucija računalniške opreme

Posebna ponudba velja od **1.8. - 30.9.2003**, oz. do razprodaje zaloge! Dodatne informacije dobite pri svojem prodajalcu računalniške opreme oz. na: **symantec@chs.si**. Cena že vključuje DDV.

symantec.

Norton AntiVirus™ je rešitev za zaščito pred virusi, ki med uporabniki po vsem svetu uživa največje zaupanje. Samodejno popravi pogoste okužbe z virusi, ne da bi pri tem zmotila vaše delo. Preverja prejeta in poslana e-poštna sporočila in jih, če je potrebno, tudi očisti virusov, ter brani sistem pred skriptno zasnovanimi virusi, kot je znani virus "I Love You". Za zaščito je poskrbljeno tudi med posodabljanjem podatkov o virusih. Zaščitite svoj PC še danes, z dobitnikom številnih priznanj in nagrad, Norton AntiVirus!

Ste pomislili na zaščito?

www.asus.com

WiFi@HOME™

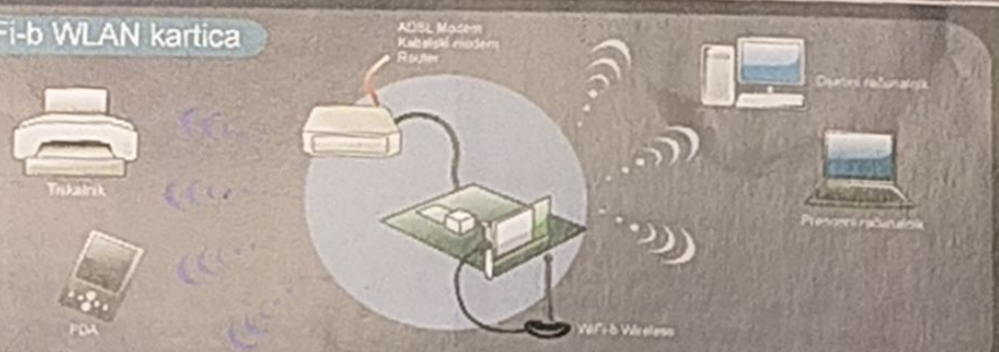
Home Network Starts Here

WiFi-b WLAN kartica

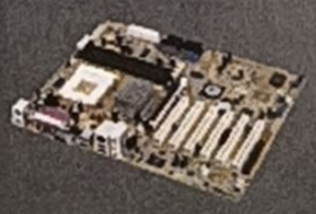
- 11 Mbps 802.11b Wireless LAN
- Enostavna delitev internet povezave
- Lahkotna postavitev omrežja
- Brezplačna programska oprema
- Čarovnik za enostavno postavitev

Domače omrežje se začne tukaj

ASUS WiFi@HOME je, kot že samo ime pove, ena najnovejših zasnov za enostavno postavitev domačega brezžičnega omrežja. V kratkem povedano je ASUS WiFi@HOME namenjen za zanesljivo vzpostavitev 802.11b omrežja, enostavno delitev internetne povezave in lahkotno postavitev omrežja za sprejemljivo ceno.
Ta nova zasnova vsebuje 3 elemente: ASUS osnovno ploščo s pripadajočo WiFi razširitveno režo, WiFi kartico in ASUS programsko opremo.



A7V600



- VIA KT600 nabor
- 400/333/266/200 MHz FSB
- DDR 400
- AGP 8X
- Gigabit LAN (AI NET)
- 2 x SATA z RAID 00,1
- 6 kanalni zvok s S/PDIF izhodom
- 8 x USB 2.0

Združljivi ASUS modeli
P4C800 Deluxe, P4C800, P4P800 Deluxe, P4P800, P4P8X, P4S800, P4S800D, P4V800, P4V800D, P4R800-V, A7V600.
Obiščite *www.asus.com* za obnovljen seznam.

Distribucija:

Acord-92 d.o.o.
Tel: + 386 1 583 72 30

Comtron d.o.o.
Tel.: +386 2 300 35 00

Prodaja:

Power Plus d.o.o.
Tel.: 01 511 27 27

ANNI d.o.o.
Tel.: 01 583 99 99

PERFTECH d.o.o.
Tel.: 04 579 00 00

IT d.o.o.
Tel.: 01 530 52 70

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Gregor Bačun, Boštjan Krajnc
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Ambruš, Nejc Dulmin, Kieron Gillen, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Miraz, Andrej Potočnik, Andrej Skaza, Marko A. Štor, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Boštjan Krajnc, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik: VideoToP d.o.o.
Tisk: Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija: ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Janja Cebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajata tudi reviji T3 in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net** in **www.t3slo.net**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Smo pravi naslov za PC navdušence. Povejte nam, kaj bi želeli brati.

NIKOLA JANKOVIĆ UREDNIK

V ZADNJIH MESECIH SMO v uredništvu v precejšnji dilemi. V nasvetih za boljši izkoristek Windows XP namreč od začetka izhajanja revije navajamo izvirne, angleške ukaze in bližnjice. Za to smo se odločili zaradi dveh razlogov – slovenski popravek je izšel samo za Windows XP Professional, ki je na slovenske računalnike nameščen precej manj pogosto kot sistem Windows XP Home, pa tudi v manjši anketi, ki smo jo v začetku tega leta izpeljali med naročniki, smo ugotovili, da so lastniki slovenskih Windows XP v manjšini. Ker pa se nam je v zadnjih mesecih oglasilo nekaj bralcev, ki so izrazili željo, da bi navajali tudi slovenske ukaze, želimo izpeljati še eno raziskavo. Prosimo vas, da na naslovu **www.pcformatslo.net/anketa/** izpolnite krajšo anketo, ki nam bo dala vedeti, kakšen zapis nasvetov želite. In ko ste že tam, nam pomagajte tudi pri nadaljnji usmeritvi *PCFormata* – zastavili smo vam namreč še nekaj vprašanj v zvezi s članki iz te številke, ki nam bodo dali vedeti, kako še naprej izdajati revijo, ki jo želite brati *vi*. Zaradi vrste vprašanj vas prosimo, da anketo izpolnite šele, ko končate s prebiranjem tega izvoda.

Do takrat pa – uživajte v številki!

nikola@videotop.si

Nikola

NAROČITE SE!
Naročite se na PCFormat in prejmite igro kot darilo.
(str. 64)

V TEJ PREPOLNI ŠTEVILKI...

ZAPOSLITE SE
Iščete službo? Najdite jo v računalniški industriji **STR 20**

PRVI ZA IGRE
Novice, napovedi in opisi najbolj vročih iger **STR 65**

SUPERTEST
16 tipkovnic, mišk in igralnih pripomočkov **STR 56**

NA DISKU
Celotni programi in igre **STR 18**

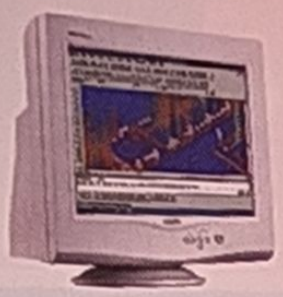
NAPOVEDI IGER
Katere vroče igre pričakujemo do konca 2003? **STR 68**

PC ZA LAN ZABAVO
Nekaj nasvetov za preprosto modificiranje **STR 96**

JASNI VODIČI
8 strani praktičnih nasvetov **STR 100**

PHILIPS

Let's make things better.



CRT
monitorji

LCD
monitorji

Plazma
monitorji

Multimedijski
projektorji

Internet
kamere

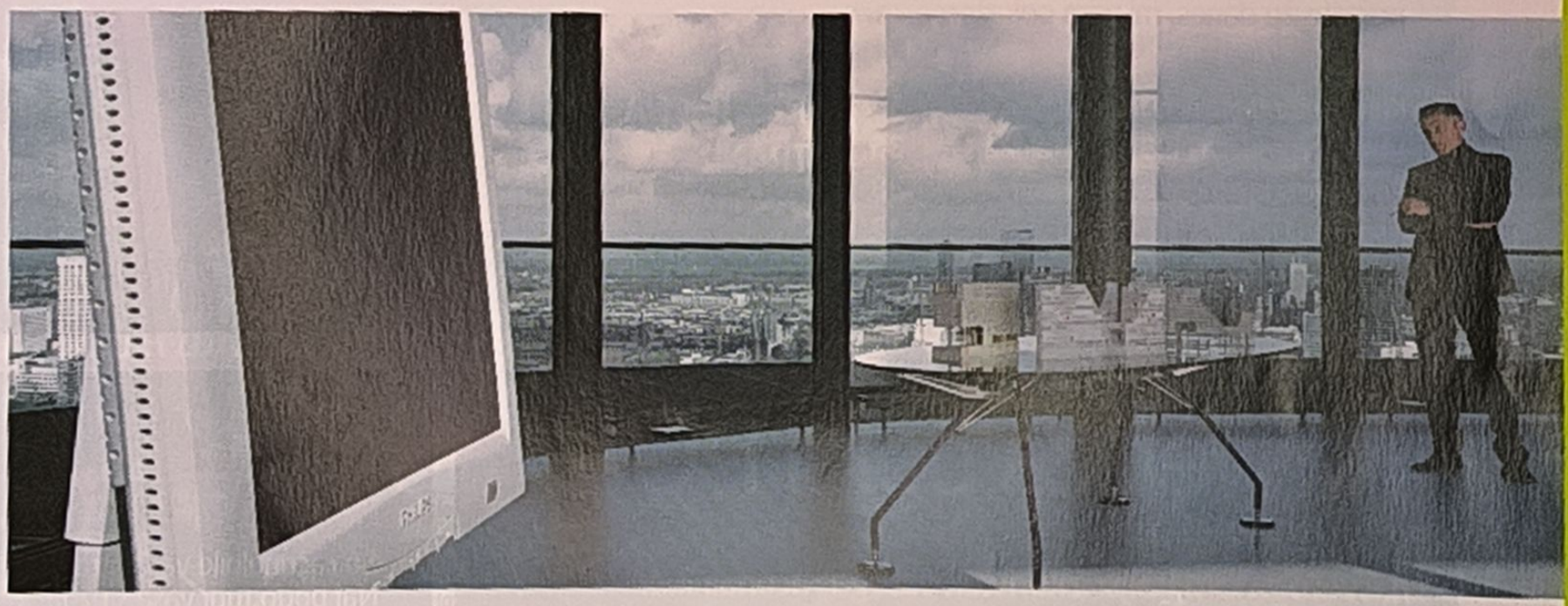
CDRW/DVD
combo enote

CD-RW
zapisovalniki

DVD+RW
zapisovalniki

Zvočne
kartice

Multimedijski
zvočniki



Svobodna izbira. Računalnik ni najpomembnejši. Periferne enote so tiste, ki naredijo razliko. Philipsove vrhunske periferne enote vam nudijo najboljše razmerje med kvaliteto in ceno. Z njimi bo vaše delo enostavnejše in zabavnejše, vaša pisarna pa bo navdušena nad novo stilsko podobo.

Pooblaščeni uvoznik,
distributer in serviser:

PC HAND COMPUTERS

PC H.AND d.o.o.
Ind. cona Trzin
Brezovce 10
tel.: 01/ 530 08 00
fax: 01/ 530 08 28
info@pchand.si
www.pchand.si

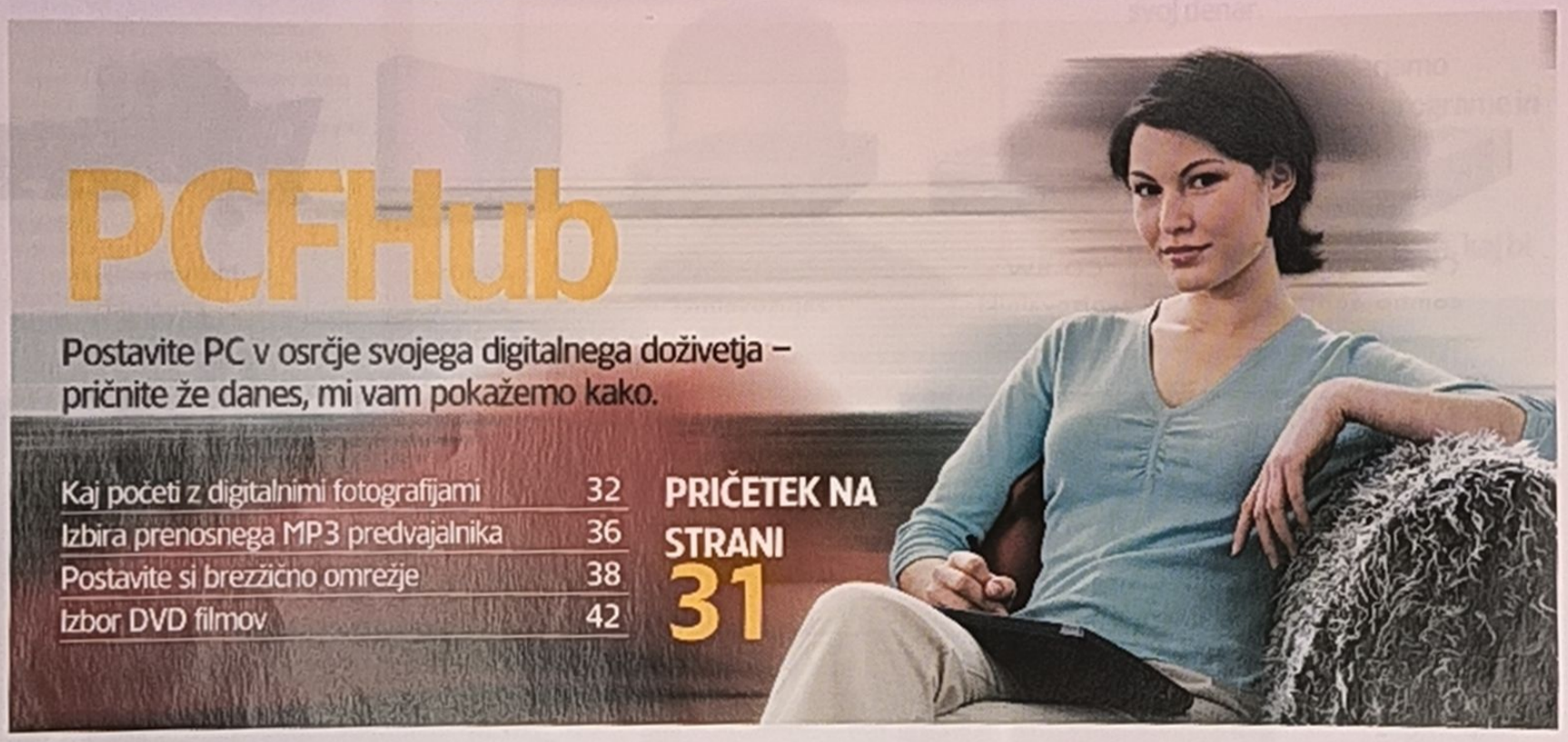
Pooblaščeni prodajalci:

Gambit Trade (01/ 437 63 33), **HC Center** (01/ 586 66 60),
Harvey Norman (01/ 585 50 00), **Bof** (01/ 548 44 60),
Maitim (01/ 830 33 60), **Unistar LC** (01/ 475 55 02),
Minicom (02/ 535 10 10), **MR2** (04/ 530 40 00),
MA-KO (05/ 368 11 10), **Computronic** (07/ 337 67 10).

Obrnite...

Novice/Testi/Igre/Nasveti...

V tej številki...



PCFHub

Postavite PC v osrčje svojega digitalnega doživetja – pričnite že danes, mi vam pokažemo kako.

Kaj početi z digitalnimi fotografijami	32
Izbira prenosnega MP3 predvajalnika	36
Postavite si brezžično omrežje	38
Izbor DVD filmov	42

PRIČETEK NA STRANI 31

Nasveti za boljši PC

V rubrikah Kako in PCF Hardcore vam prinašamo nasvete za čim boljši izkoristek vašega računalnika.

NAVIJANJE Več za nič denarja	92
PC OHIŠJA Z nekaj truda do lepšega PC-ja	94
LAN PARTY Pripravite se za obisk LAN zabave	96
WI-FI OMREŽJA Povečajte doseg antene	102
Plus številni drugi nasveti!	

PRIČETEK NA STRANI 91

STRAN 20

Računalnik, ozdravi se!

Računalnik, ki se nikoli ne sesuje? Ne smejte se, morda so bližje, kot si predstavljate...

STRAN 26

September 2003/ŠTEVILKA 19

STRAN 8

NOVI MACINTOSHI

Ali je nov Power Mac G5 resnično hitrejši od najhitrejših PC-jev?

STRAN 16

INTERVJU

Eric Drexler razlaga, kako bo nanotehnologija spremenila naša življenja.

STRAN 56

SUPERTEST

Preizkusili smo vhodne enote – od tipkovnic, do miši in igralnih pripomočkov.

TEHNIČNA POMOČ

Težave z ukrotitvijo računalnika? Nobeno vprašanje ni pretežko.

STRAN 108

FLIGHT SIM. 2004

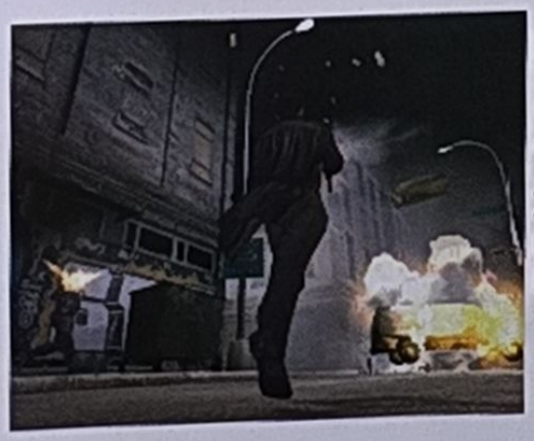
Opis Microsoftove simulacije ob stoletnici letenja.

STRAN 76

IGRAJTE JIH ZDAJ

OPISI IGER

Jedi Knight: Jedi Academy	74
Flight Simulator 2004: A Century of Flight	76
Republic: The Revolution	78
Pirates of the Caribbean	80
Age of Wonders: Shadow Magic	81
Midnight Club II	83
Aquanox 2: Revelation	84
Red Faction II	85
Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II	86
Law and Order	87
World War II: Frontline Command	87
Neighbours From Hell	88
Northland	88
Devastation	89
Opisi cenejših izdaj	89
Opisi modov	67



Igre jesen – zima

Za vas smo naredili pregled najbolj vročih iger, ki bi jih naj igrali pred koncem leta.

STRAN 68

Preizkušena oprema

Naj vam PCFormat pomaga pri izbiri. Preizkusili smo najnovejšo strojno in programsko opremo!

STROJNA OPREMA

HP Deskjet CLJ 9500	46
Sony S53 15"	46
Creative SoundBlaster MP3+	47
Memory Solution DDR 400	47
HP NX 9010 Notebook	48
Philips DVDRW 416	48
Iwill ZPC	49
Canon i350	49
PC EZ-Buddy	50
Gigabyte GV-R96P128D Radeon 9600	50
Canon i250	51
Aventury P4	51
Pinnacle Edition 5 Pro	52
Athlon XP 3200+	52
Zalman Fanmate	52
HP D530 SFF	53
Technisat Skystar 2	53
HP iPaq H2210	54
HP iPaq H5500	54

PROGRAMSKA OPREMA

FloorPlan 3D Design 8	55
Retrospect Backup 6.5	55
OGG Surgeon	55

Kaj je na vašem disku?

Za informacije o vsebini vašega CD-ja ali DVD-ja, obrnite na stran 18.

Naelektreno

Novice/Komentarji/Analize

>>APPLE G5

Ali je Mac najhitrejši računalnik?

Apple trdi, da njegov 64-bitni G5 procesor pusti PC-je daleč zadaj. Zgodba je bolj zapletena.

STEVE JOBS JE BIL SIT TEGA, da so njegovi vrhunsko oblikovani računalniki iz leta v leto zaostajali za zmogljivostjo PC-jev ter je tako pretekli mesec pogumno izjavil, da so Applovi novi Power Maci dejansko najhitrejši osebni računalniki na planetu. Ali je ob 64-bitnih procesorjih in vrhunskem operacijskem sistemu videti, da se obdobje prevlade PC-jev bliža koncu?

Ubijalec PC-jev?

Zadnjih nekaj letih so uporabniki Applovih računalnikov potrpežljivo čakali, da se je hitrost procesorjev G4 v njihovih vrhunskih Power Maciih povzpela do ubogih 1,25GHz. Motorola, proizvajalec teh procesorjev, preprosto ni bila zainteresirana, da bi zadevo nadalje pospeševala. Vsem je bilo jasno – Applovi računalniki izgledajo odlično, vendar so izgubljali hitrostno bitko z najnovejšimi PC-ji. Nekaj je bilo treba spremeniti, še preden celo poslovni uporabniki, ki Mace uporabljajo za pripravo za tisk ter profesionalno obdelavo videa in glasbe, preklopijo na hitrejše PC-je.

Junija so pri Applu potrdili zgodbo, na katero so oboževalci Maca čakali: Apple je v sodelovanju z IBM-om razvil popolnoma nov 64-bitni procesor, imenovan G5, rezultat pa je Power Mac, ki ga je Steve Jobs opisal kot najhitrejši osebni računalnik na svetu. Jobs je pognal kar nekaj demonstracij, s pomočjo katerih naj bi dokazal, da je napočil čas, ko bodo Maci prevladali nad PC-ji.

G5 je požel navdušenje zaradi lepega videza in hitrega procesorja G5.

V svojih testih je Apple postavil G5 proti Dellovem 3GHz Pentiumu 4 in Dellovem računalniku z dvema 3,06GHz procesorjema Xeon. Rezultate so izmerili s pomočjo najnovejše različice programskega prevajalnika GCC, dvojni 2GHz G5 pa se je izkazal za 30% hitrejšega. Popolna zmaga?

Le nekaj ur za tem so se pričeli dvomi o testih. Težava je bila v tem, da ni bilo jasno, kakšno vlogo je na končne rezultate igrala optimizacija procesorjev. Na primer: Applovi kritiki so trdili, da je Apple namenoma uporabil funkcijo malloc(), ki je optimizirana za njihove procesorje, Intelov lasten prevajalnik programske kode pa bi najbrž izdelal hitrejšo kodo, kot je to uspelo GCC-ju.

Prave številke bodo znane ta mesec, ko bo Apple pričel prodajati prve G5 računalnike in ko bodo uporabniki na njih pričeli uporabljati prave aplikacije in ne le teoretičnih hitrostnih testov.

Tudi če je hitrejši...

No, predpostavimo za trenutek, da je Power Mac G5 nekoliko hitrejši od hitrih PC-jev – ali je to zadosten razlog, da bi se odločili za menjavo? Pri Applu upajo, da razmišljate v tej smeri: njihova kampanja za prestop s PC-ja temelji na tem, da je Mac preprostejši za uporabo, deluje kot domače vozlišč in je veliko lepši od povprečnega PC-ja. Seveda bi se o "enostavnejši" uporabi dalo razpravljati, a zahvaljujoč programski opremi iLife in oblikovalcu Jonathanu Ivu, bi skorajda rekli, da imajo prav, kar zadeva vozlišče in videz.

Ampak, za trenutek pustimo Steva Jobsa in se vrnimo na realna tla. Za 900.000 SIT, kolikor bi naj stal vrhunski model Power Maca z dvema 2GHz procesorjema, bi dobili več kot vrhunski PC in opremo, kakršno si lahko le želite. Za manj kot 400 tisočakov si lahko privoščite sistem s procesorjem P4 3,0GHz, skupaj z monitorjem in vrhunsko grafično kartico. Dejstva, da za manj kot polovico denarja dobite isto zmogljivost, povprečni uporabnik ne bo kar tako spregledal.

Če pa se vam zdi, da je 64-bitni procesor tisto pravo, ne pozabite, da 32-bitni računalniki še veliko ponujajo. Če si zadeve ogledamo s praktičnega stališča, razen če računalnika ne kupujete za obdelovanje podatkov v kakšnem univerzitetnem raziskovalnem laboratoriju ali za hiter dostop do velike količine podatkov, 64-bitno delovanje ne bo pomenilo očitno razliko v hitrosti.

>>KDO JE PRAVI INOVATOR?

Oboževalci Appla obtožujejo kopiranja Microsofta. Kdo je bil dejansko prvi?

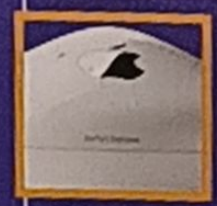
GRAFIČNI VMESNIK

Apple je svoj Graphical User Interface pričel uporabljati leta 1983, prva različica Windows pa se je pojavila 1985. Vendar je oba prehitel Xeroxov Palo Alto Research Center (PARC). PARC je bil računalnik z miško in GUI v 70. in je zadevo izpopolnil do leta 1981.

POGONI

OK, priznamo. Apple je prvi uporabil 3,5-palčno disketno enoto, omrežje, laserski tiskalnik, enoto CD-ROM, dolga imena datotek, dostojen zvok, pomnilniške module SIMM, podporo za dva monitorja, 32-bitno grafiko, kakovostno podporo pisavam in koš za namizje.

BREZŽIČNA OMREŽJA



Tudi tukaj je Apple bil prvi. Dokler ni Steve Jobs predstavil brezžičnega standarda 802.11b, ga poimenoval AirPort in ga naredil cenenega, zanj nihče ni slišal. Danes so Wi-Fi omrežja praktično povsod, Apple pa pogosto uporablja hitrejšo različico, 802.11g.

TOP STRANI»

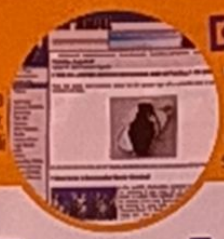
Morate jih videti

BARBARINA IZBIRA

www.casebook.org
Spletna stran, v celoti posvečena Jacku Razparaču in teorijah o tem, kdo je sploh bil. Zanimivo branje, vam povem.

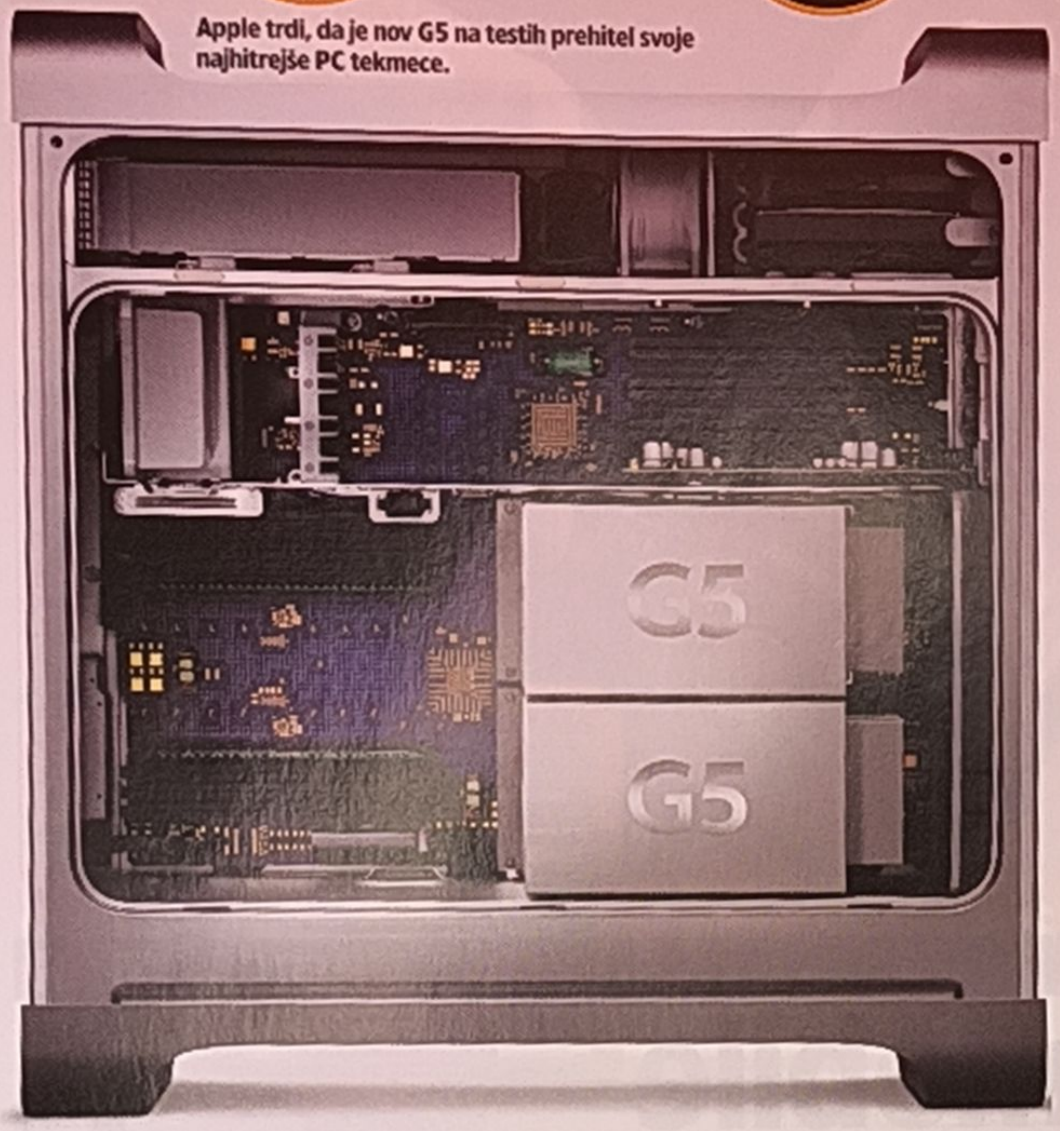
IVOVA IZBIRA

www.manowar.com
Najglasnejša heavy metal skupina tudi po Guinessovi knjigi rekordov. Vsekakor vredni poslušanja in tudi spletna stran je kar OK.



GREGORJEVA IZBIRA

www.somethingawful.com
Najboljša spletna stran za vse, ki računalnik radi uporabljajo še 'malce drugače' – za obdelave fotografij, ki so resnično nekaj posebnega.



Apple trdi, da je nov G5 na testih prehitel svoje najhitrejše PC tekmece.

Izgled je vse

Mac OS X sicer izgleda čudovito, vendar mora prehoditi še dolgo pot, da se bo lahko popolnoma kosal z Windows XP. Pri OS X pogrešamo kar nekaj funkcij Microsoftovega sistema, tudi na najhitrejših Macih pa je sistem včasih neodziven in se težko primerja z udobjem dela z več programi hkrati na Windows XP.

OS X sicer temelji na UNIX-ovih koreninah in bi zaradi tega po Applovem mnenju moral biti idealna platforma za razmah programja z odprto kodo. Vendar pa je pomanjkanje programske opreme prav presenetljivo.

Nekaj najboljših programov izdeluje kar Apple, kar je lahko dvorezen meč – Apple je, na primer, izdelal tako dober program za obdelavo videa *Final Cut*, da se je Adobe odločil zaustaviti izdajo *Premiera* za Mac.

Power Mac G5 bo našel svoje kupce in navdušil marsikoga, ki bo delal z njim, vendar na svojo stran ne bo pridobil uporabnikov PC-ja. Na trgu je premalo aplikacij, programskih orodij, dodatne strojne opreme in še posebej iger, da bi Mac postal računalnik, ki bi si ga vsi želeli. Če bi bil 10-krat hitrejši od trenutnih PC-jev, bi nas morda prepričali, ampak enaka hitrost (ali nekoliko višja v hitrostnih testih) vas ne bo speljala k menjavi platforme. **PCF**

MI PRAVIMO...

Power Mac G5 izgleda odlično, vendar je drag. Našel bo svoj dom v studiih za pripravo za tisk, video podjetjih, raziskovalnih krogih in v domovih bogatejših Applovih oboževalcev, a dokler Apple ne prične izdelovati Macov z veliko nižjo ceno, mu ne bo uspelo odgrizniti večjega dela kolača PC tržišča. Priznamo, da si Maca tudi mi z veseljem ogledamo, vendar se kar hitro vrnemo, ko je treba pognati katero izmed iger.

KAJ VI MISLITE?

Obiščite naš forum na http://www.pcformatslo.net/forum in povejte svoje mnenje.

FIREWIRE

Vmesnik FireWire je hiter in uporaben. Razvil ga je Apple, torej se je na Macih pojavil, še preden smo PC-jaši slišali zanj. Z uporabo FireWira je obdelovanje videa na Macih postala poezija, s programi, kot sta *Final Cut* in *iMovie*, pa je podpora videu odlična.

VIDEO KONFERENCE

Applovi oboževalci so se zaljubili v nov programček iChat AV. V bistvu gre za Applovo različico *Instant Messengerja*, ki je na Mace prinesla podporo kameram in dostojne video konference. Zeh! Windows podpira kamere in video konference že leta.

Na obzorju

Hitro! Skrijte kreditne kartice!

Radeon 9800 Pro Ultimate Edition

Bo potrjeno

www.sapphiretech.com

Sapphire je uspel izdelati pasivno hlajeno grafično kartico s čipom Radeon 9800 Pro, ki je zaradi tega popolnoma tiha. Sicer so ATi-jeve kartice že tako precej tišje od podobno hitrih nVIDIINIH pošasti, vendar kljub temu gre za dobro novico za vse, ki želijo sestaviti popolnoma tih PC, pa se ne želijo odpovedati vrhunski zmogljivosti.

Samsung ML2150W

Pribl. 190.000 SIT

www.samsungelectronics.co.uk

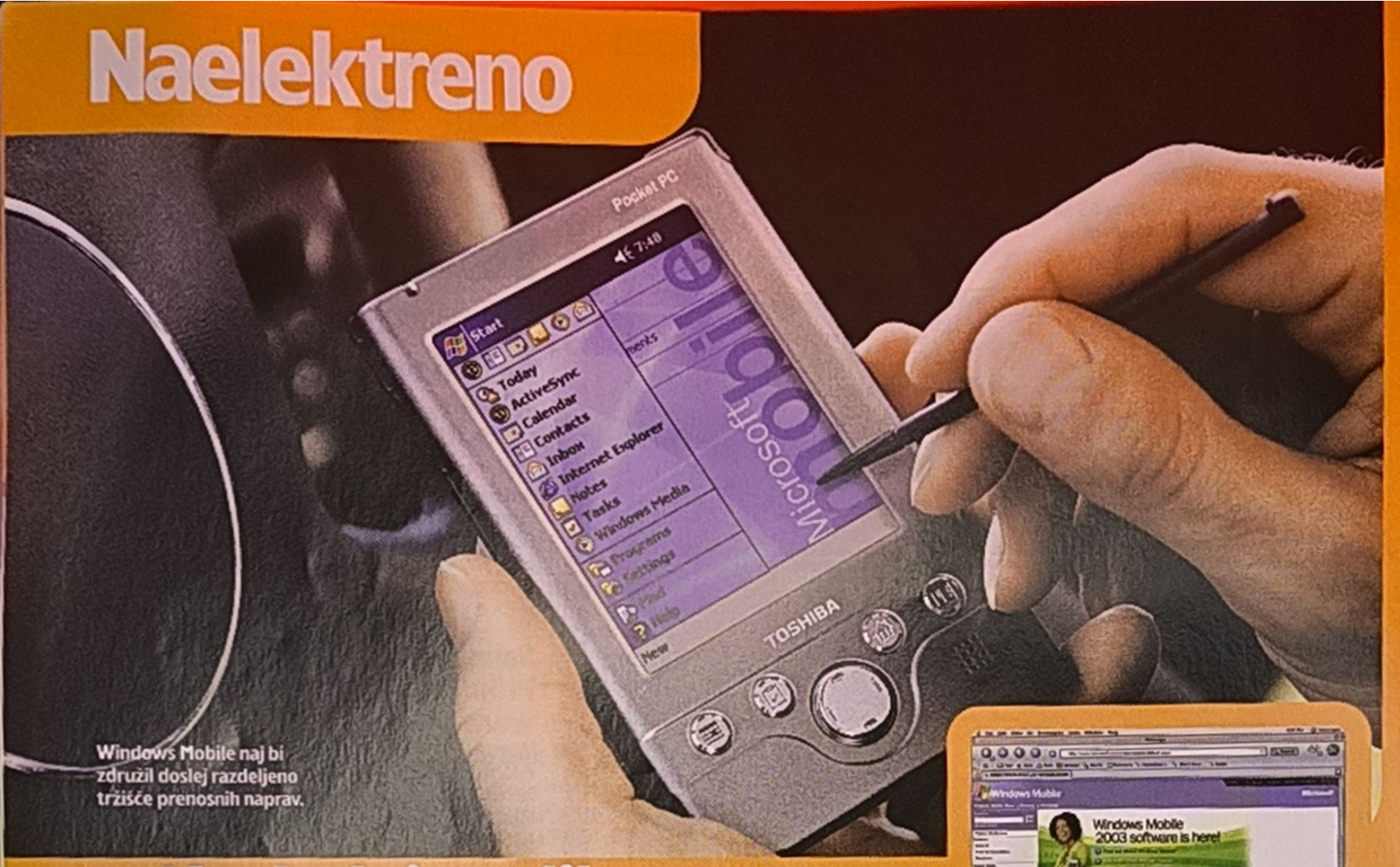
V uredništvu smo se zakleli, da v radiju 300 metrov okrog naših pisarn ne želimo več videti nobenega tiskalnika s paralelnim priključkom. Pri Samsungu se tega očitno zavedajo, saj so v svoj najnovejši tiskalnik vgradili brezžično povezavo 802.11 b, ki vas odreši vseh kablov. Tiskalnik premore ultra-hitrost tiskanja 20 strani na minuto in se ponaša z lastnim 166MHz procesorjem, tako da pri tem bljuvalniku papirja ne gre samo za brezžičnost.

Evolution 2600 SI Airpanel

Pribl. 550.000 SIT

www.evesham.com/smartdisplay

15-palčni LCD zaslon, ki ga preprosto vzamete iz zibke in odnesete v naslanjač. Brskajte po spletu ali delajte iz udobja naslanjača, ne da bi vam bilo potrebno prenesti podatke s svojega glavnega PC-ja. Ta inteligentni zaslon je natanko to – samo zaslon, ki se na vaš PC poveže preko čudeža, imenovanega Wi-Fi. Nekoliko drag, ampak to je cena napredka.



Windows Mobile naj bi združil doslej razdeljeno tržišče prenosnih naprav.

Naslednja velika stvar

Windows mobile

Microsoft je posodobil in poenotil svoj mobilni operacijski sistem.

MICROSOFT SE JE LOTIL posodobitve celotnega mobilnega portfelja, s čimer bo poenotil doslej razdeljene sisteme za Pocket PC, Smartphone in za poslovne dlančnike ter jih združil pod imenom Windows Mobile. V praksi to pomeni, da bo nov, standardiziran in združljiv operacijski sistem uporabljen tako v telefonih, kot tudi v dlančnikih, obema platformama pa bo ponujal tudi funkcionalnost GPRS in 3G.

"Pomembna je predvsem nadaljnja inovacija izdelkov," razlaga Steve Clayton, Microsoftov specialist za mobilne platforme za evropsko tržišče. "Proizvajalcem želimo omogočiti čim več prilagodljivosti sistema. Dlančniki Pocket PC imajo zaslone različnih velikosti, integrirane kamere in tipkovnice, podpora za dodatke pa bo vgrajena že v operacijski sistem in jih bodo lahko brez težav uporabljali vsi dlančniki – od najcenejših Dellov, do vrhunskih iPaqov"

Največji napredek v novem operacijskem sistemu pa bo prinesla lastnost, ki na prvi pogled ni tako revolucionarna. Programski jezik .Net, ki je podlaga za *Windows*, se bo razširil tudi na dlančnike. To pomeni, da bodo razvijalci lahko programirali za vse platforme, ne da bi morali skrbeti o združljivosti. Programe bodo tako lahko prenašali z ene platforme na drugo, medtem ko je sedaj za vsako napravo delovalo posebno moštvo programerjev. Pocket PC dlančniki bodo dobili tudi nekaj *XP*-jevih zmogljivosti Plug and Play, čeprav samo za postavljanje brezžičnih omrežij in to samo za protokol 80211b. Nov operacijski sistem bo imel vgrajen protokol Bluetooth, kar bo izničilo potrebo po dodatnem programju.

Pripomočki

Nov operacijski sistem bo imel vgrajen predvajalnik Windows Media 9, naslednji dolgo pričakovan dodatek pa je urejevalnik fotografij z vgrajenim orodjem za samodejno zmanjševanje slik. V Pocket PC boste lahko vstavili katero koli pomnilniško kartico ter nato obdelali slike in uravnotežili barve na njih – kaj takšnega nam v osnovi ne ponujajo niti *WinXP*. Na področju mobilnih telefonov bo na voljo lažji sistem za sporočanje, izboljšana orodja za sinhronizacijo in orodje za samodejni izklop/priklop storitev GPRS.

Vendar, tako kot pri računalnikih Windows XP Media Center, tudi tukaj nov sistem ne bo na voljo posebej, temveč samo z novimi napravami.

"Trenutno delamo s 35 proizvajalci naprav in 24 mobilnimi operaterji," navdušeno razlaga Clayton. "Gre za novo znamko, ki bo prepoznavna in kateri bodo ljudje zaupali." Microsoft sicer obljublja nadgradnje za lastnike trenutnih operacijskih sistemov Pocket PC, vendar ni jasno, kaj bodo te nadgradnje vključevale.

Kljub temu, da bo ta premik sprožil potrebo po nadgradnji in morda celo zamenjavo dlančnikov za poslovne uporabnike, ki želijo ostati na tekočem, pa je jasno, da bo Windows Mobile ponudil kar nekaj novosti, zaradi katerih bo nadgradnja smiselna.

www.microsoft.com/windowsmobile/default.mspx

PCF

MONITOR LCD 19"+TV ... samo 181.330 SIT
!!!X-DRIVE USB2.0 DISK...samo 9.250 SIT !!!
TECH TRADE CENTER
OSEBNI RAČUNALNIK Celeron 1,7GHz...samo 75.990 SIT
DISKI, RAMI, PROCESORJI, OSN. PLOŠČE, VIDEONADZORNA OPREMA (BREZŽIČNE KAMERE, PCI SNEMALNE KARTICE),...
Vse cene so z DDV.
CD mediji 80min/10kos...samo 710 SIT
V sodelovanju z:
WWW.techtradecenter.si/E-mail: tech.trade@siol.net /Tel:01/434-01-08/Fax: 01/434-01-09
AKTERA

>>SUPER RAČUNALNIKI

POŠASTI IZ SILICIJA

Intel premešal karte na seznamu najhitrejših.

IBM, HP, NEC IN INTEL poganjajo najhitrejše super-računalnike na svetu, če je verjeti seznamu "Top 500" računalnikov, ki ga dvakrat letno objavljata univerzi v Berkeleyu in Mannheimu. Prvi na seznamu je super-računalnik Earth Simulator, ki so ga sestavili pri NEC-u in je bil lani nameščen v Yokohami, na Japonskem. Ta brneči titan zmore 35,86 trilijonov kalkulacij na sekundo (teraflopov) – vsaj toliko jih pokaže program za merjenje hitrosti Linpack. Drugi je sistem ASCI Q, ki je nameščen v laboratoriju Los Alamos National Laboratory in je v primerjavi s prejšnjim dokaj počasna mrcina (13,88 Tflop/s). Intel se je še posebej dobro odrezal na zadnjem seznamu, saj je število računalnikov, ki jih poganjajo njegovi procesorji, povečal s 56 na kar 119. To je velik premik na trgu super-računalnikov, saj se je Intel tako pridružil IBM-ovi arhitekturi Power in HP-jevim čipom PA-RISC, ki sta dominirala doslej.

Celotna kombinirana moč vseh 500 računalnikov je 375 Tflop/s, v primerjavi s 293 Tflop/s pred šestimi meseci. Nam najbližja super-računalnika se nahajata na konzorciju italijanskih univerz Cineca v Bologni (36. mesto, 1,38 Tflop/s) in na univerzi na Dunaju (190. mesto, 504 Gflop/s). Če seštejemo zmogljivosti vseh sistemov, še vedno vodi IBM, s 34,9 odstotka surove moči, drugi je HP s 24,1 odstotka, sledi pa NEC z 11,7. Od vseh 500 sistemov, so jih 159 namestili pri Hewlett-Packardu, v primerjavi s 158 IBM-ovimi sistemi. www.top500.org

Earth Simulator: odličen za LAN zabave v letalskih hangarjih.

HITRI IN DRZNI

Najhitrejših deset super-računalnikov ta hip.

MESTO	PROIZVAJALEC	RAČUNALNIK	LOKACIJA IN NAMESTITEV
1	NEC	Earth-Simulator/5120	Earth Simulator Center, Japonska 2002
2	HEWLETT-PACKARD	ASCI Q – AlphaServer SC ES45/1.25GHz/8192	Los Alamos National Laboratory, ZDA 2002
3	LINUX NETWORX	MCR Linux Cluster Xeon 2.4GHz – Quadrics/2304	Lawrence Livermore National Laboratory, ZDA 2002
4	IBM	ASCI White, SP Power3 375MHz/8192	Lawrence Livermore National Laboratory, ZDA 2000
5	IBM	SP Power3 375MHz 16 way/6656	NERSC/LBNL, ZDA 2002
6	IBM	xSeries Cluster Xeon 2.4GHz – Quadrics/1920	Lawrence Livermore National Laboratory, ZDA 2003
7	FUJITSU	PRIMEPOWER HPC2500 1.3GHz/2304	National Aerospace Laboratory of Japonska 2002
8	HEWLETT-PACKARD	rx2600 Itanium2 1 GHz Cluster – Quadrics/1540	Pacific Northwest National Laboratory, ZDA 2003
9	HEWLETT-PACKARD	AlphaServer SC ES45/1 GHz/3016	Pittsburgh Supercomputing Center, ZDA 2001
10	HEWLETT-PACKARD	AlphaServer SC ES45/1 GHz/2560	Commissariat a l'Energie Atomique (CEA), Francija 2001

WI-FI NA MCDONALD'SOVEM JEDILNIKU

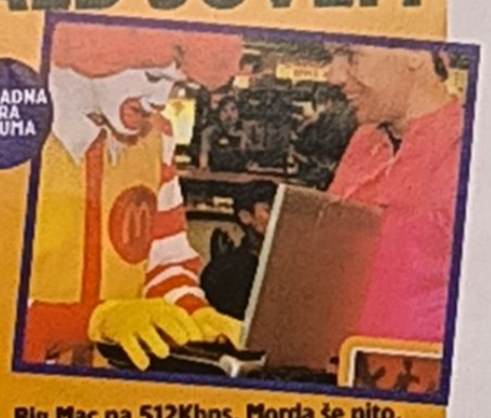
MAGRADNA IGRA FORUMA

KOT STE OPAZILI, pri *PCFormatu* obožujemo brezžična omrežja. Žal pa celo tehnološko napredni ljudje ponavadi le skomignejo z rameni, ko jim omenimo "Wi-Fi". Tehnologija torej potrebuje viteza na belem konju, ki jo bo ponesel naprej in jo predstavil ljudstvu. Viteza sicer še ni na spregled, tako da se bomo morali zadovoljiti s hamburgerje-požirajočim klovnom Ronaldom.

McDonald's je v ZDA pričel nameščati Wi-Fi dostop z veliko hitrostjo – v enem mesecu so v 75 restavracijah v predelu San Francisca ponudili brezžični dostop, dodali pa so tudi nekaj restavracij v Chicagu, New Yorku in v Kanadi. Pri McDonald'su trdijo, da je nova storitev namenjena poslovnežem in študentom, če se v ZDA dokaže kot uspešna, pa jo nameravajo uvajati tudi v Evropi.

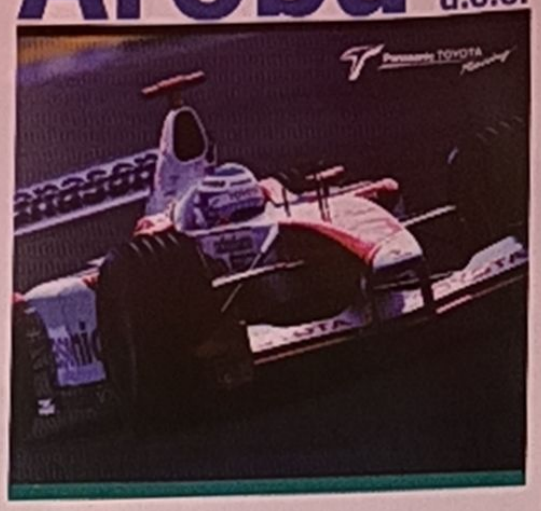
Uporabnikom je na voljo nekaj možnosti plačila, dve uri brezžičnega dostopa pa vas bo stalo 5 dolarjev (približno 1.150 SIT). Glede na to, da McDonald's pri tem ne ponuja računalnikov, temveč se na omrežje povežete s svojega dlančnika ali notesnika, se nam cena zdi nekoliko visoka, prav tako pa se nam ne zdi verjetno, da bo poslovnež s kravato dve uri sedel na plastičnih stolih in delal na svojem Centrinu, obkrožen s skupino otrok, ki praznujejo rojstni dan. Primarna ciljna skupina torej ostajajo študenti.

Kdaj bi se naj storitve pojavile v Sloveniji ni znano – pri McDonald'su trdijo, da evropsko Wi-Fi tržišče še ni dovolj razvito in da prve restavracije na tej strani luže s tehnologijo ne bodo opremili pred letom 2005.
www.mcdwireless.com



Big Mac pa 512Kbps. Morda še pito, omako ali miško?

Aroba d.o.o.



PLAZMA TV
TH-42PW5EX 1.321.466 SIT

DALJINSKI DECT TELEFON
KX-TCD400 15.480 SIT
KX-TCD410 20.040 SIT
KX-TCD420 25.188 SIT

ŽIČNI ANALOGNI TEL APARAT
KX-TS3 3.600 SIT
KX-T2371 5.233 SIT

STEREO BARVNI TV
TX-21AP1P 82.990 SIT

DIGITALNA VIDEO KAMERA
NV-DS60EGE 157.720 SIT

VHS-C KAMERA
NV-VZ17EGE 113.558 SIT

D-SNAP
SV-AV20 108.432 SIT

DIGITALNI FOTOAPARAT
DMC-LC33 93.085 SIT
DMC-FZ1 150.209 SIT
DMC-F1 131.433 SIT

STEREO RADIO KASETOFON
RX-DX1 28.934 SIT

PANASONIC MINI SISTEM
SC-AK210 58.206 SIT

DVD PREDVAJALNIK
DVD-S35 39.430 SIT

CD AVTORADIO
CQ-RDP103N 40.660 SIT

INFO : 080 / 1590

AROBA d.o.o.
Šmartinska 152, hala E
1000 LJUBLJANA

Tel. 01-548-48-48
Fax. 01-548-48-49
www.aroba.si
e-mail:aroba@aroba.si

fwd>>fwd>>

Letošnje poletje spada med najbolj pasja. In med tem, ko se kopa v hektolitrih znoja, je **Barbara Banovič** svoja občutja ob tem letnem času prelila še na papir...

Pasja vročina ne ubija le nas, temveč tudi naše najboljše prijatelje. Visoke temperature znajo vplivati celo na genetski zapis naših domačih štirinožcev, dokazi za takšne mutacije pa so jasno razvidni in zatorej znanstveno dokazani in dokumentirani na tej fotografiji. Za razliko od Raelijancev, mi objavljamo preverjene in dokazljive materiale.

Kot že vemo, je najboljše zdravilo proti pasji vročini čisto človeški pir. Hladne, žlahtne, penečе se ječmenove vodice s priokusom hmelja se te dni ne branijo niti najbolj zavedni sovražniki vsega, kar se peni.

Drugi najboljši način za preživetje je namakanje v vodi, ki ima vsaj približno nižjo temperaturo, kot zrak, ki je okoli te vode. O tem čivkajo že ptiči na drevju, sesalci pa so bolj inteligentni in to dejanako tudi počnejo.

Šokantna prihodnost

KRISTALNA KROGLA

Robot iz Vojne zvezd!

No, ne ravno, ampak ta vsaj ne bo naskočil mikrovalovne pečice.

SONYJEV ROBOT Z NE NAJBOLJ prijaznim imenom, SDR-4X II, je bil posodobljen, tako da se več ne spotika tako pogosto. Ne samo, da so nam prinesli prvega robotskega psa izven *Battlestar Galactice* – AIBO je sedaj na voljo v popolnoma programirljivi različici ERS-220A – temveč že leto in pol delajo na tem, da bi izboljšali svoje humanoidne robote. Razvoj izvirnega SDR-4X je bil objavljen marca 2002, Sonyjevi znanstveniki pa so se hvalili z "realnočasovnim integriranim prilagodljivim nadzornim sistemom" ter 38 različnimi senzorji. Z uporabo dveh kamer je konzerva zmogla oceniti oddaljenost do predmeta, prepoznala pa je tudi nekaj obrazov in ugotovila, iz katere smeri prihaja zvok. Edina težava je bila v tem, da se je mali nespretnež neprestano prevračal. SDR-4X II, po drugi strani, pa je dovolj inteligenten, da se zna zravnati, ko začuti grbino – če pa mu že ne uspe, se pa lahko vsaj zvije v žogo in se tako zaščiti. Pri Sonyju obljubljajo tudi besednjak z več kot 20.000 besedami in 10 pesmimi. Kljub temu pa ne bodite presenečeni, če ga najdete v postelji s svojim novim sesalcem.

www.sony.com

Ne razburjajte se preveč: SDR-4X II je sicer napredek, vendar je še vedno daleč od C-3PO.

Najmanjši sistem trenutno doseže do pol metra, stane pa več kot 1,5 milijona SIT.

ZVOČNI UŽITKI

Nov zvočni sistem zna predvajati zvok kot laser.

POZABITE NA VELIKE zvočnike. Ameriški avdiofil Joseph Pompei je razvil novo zvočno tehnologijo, ki z uporabo zvočne kompresije doseže, da zvok usmerite na natančno določeno mesto, ne da bi se ga veliko izgubilo v okolici. Zvok lahko celo odbijete od stene, tako da se lahko kakšna slika ali objekt pogovarja samo z vami, ko se mu približate. "Poglavitni praktični namen uporabe Audio Spotlighta je na mestih, kjer si ni mogoče privoščiti glasnih zvokov. Tehnologija je idealna za muzeje in knjižnice, kjer želijo zvok samo na določenih mestih in nikjer drugje," je povedal Tim Lynn iz podjetja ShowSound, ki tehnologijo trži v Evropi. Mi se že veselimo možnosti predvajanja različne glasbe za vse sopotnike v avtomobilu, vendar je kaj takšnega še daljna prihodnost.

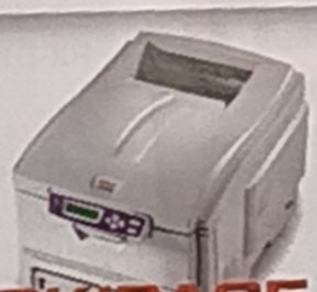
www.showsound.co.uk.

OKIPAGE 14ex

OKIPAGE 14ex
črnobeli digitalni tiskalnik
14 str./min
razred 1200 dpi
4-36 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB in paralelni vmesnik
samo 7,5 sec za prvi izpis

3x Zlati Monitor

Maj 2002 do April 2003



OKIPAGE C5000

OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v svojem razredu
nizka cena barvnega in črnobelega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah -
20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet in USB vmesnik

THE COLOUR OF BUSINESS
LIGHTS COLOUR ACTION!

Oki, Network Solutions for a Global Society

OKI

Single Pass Colour

MIKROING trade d.o.o.

UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING *trade* d.o.o.
Tržaška cesta 393, **LJUBLJANA,**
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

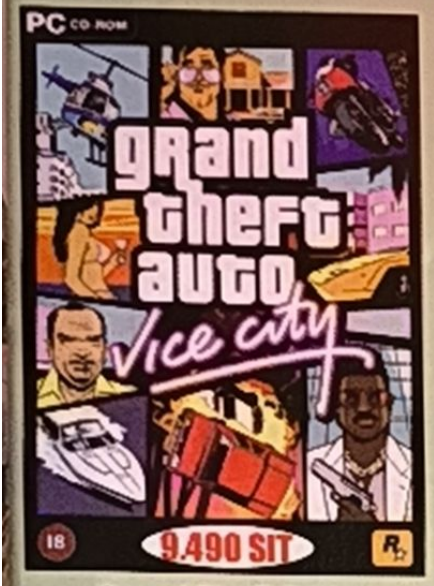
NOVO!!!

OKIPAGE C9000/C7000

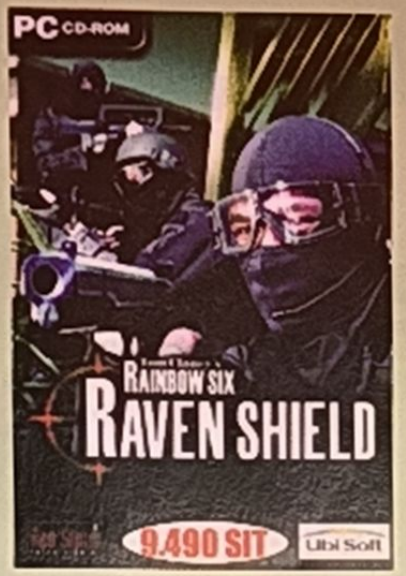
Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah -
do 37 str./min v č/b
do 1200 x1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex

Marec 2003 do April 2003

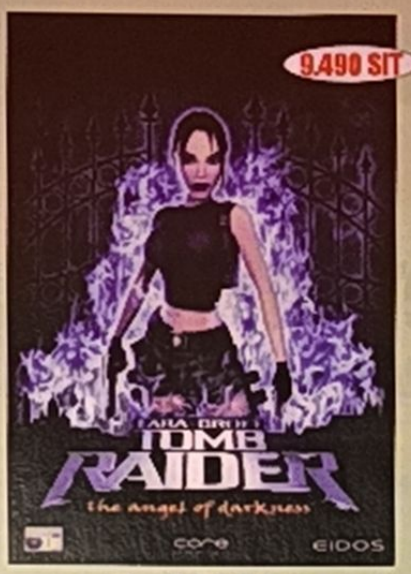
Zaigrajte vaš najbolj pričakovan HIT še preden postane vroče v šoli.



Grand Theft Auto:
Vice City

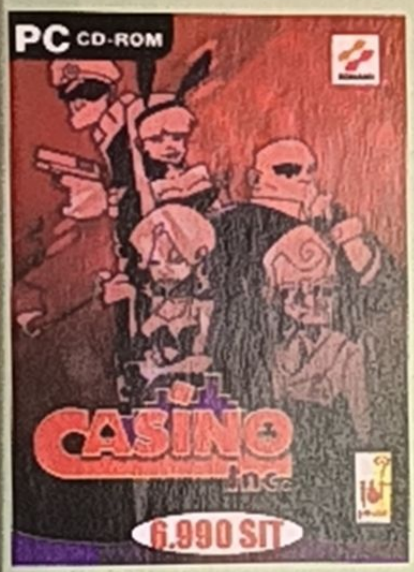


Rainbow Six:
Raven Shield

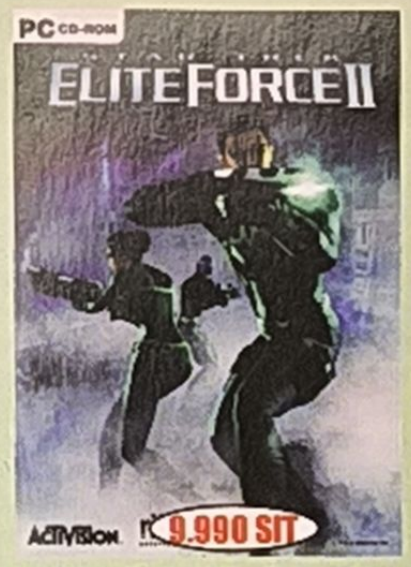


Tomb Raider
The Angel of Darkness

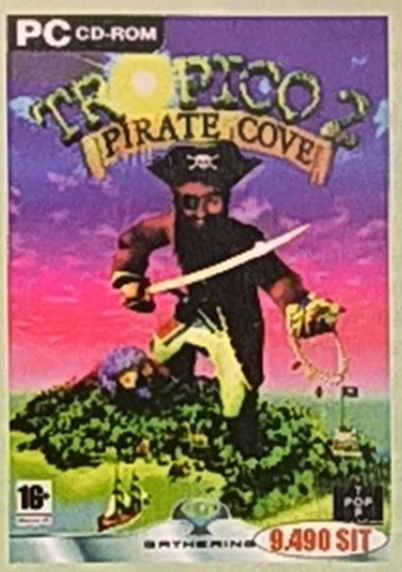
Vietcong



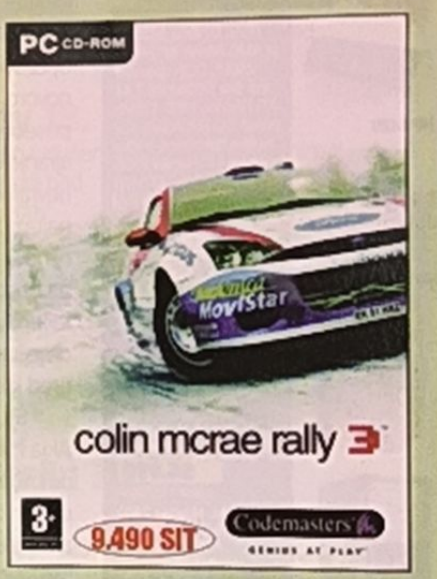
Casino Inc.



Star Trek Elite Force II



Tropico 2: Pirate Cove



Colin McRae Rally 3

Warcraft III: Frozen Throne

Popravilo CD in DVD diskov

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

TOTAL DISC
CD REPAIR

Veliko znižanje cen

privoščite si dobro igro za manj denarja

NOVO - Izposoja konzol in iger za PlayStation in PlayStation 2.

Prodaja GameCube konzol in iger.

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

VideoToP 13
>> Multimedijski center

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center,
Tel.:02 / 234-12-52

PON - PET: 08h - 20h SOBOTA: 08h - 14h
www.videotop.si

BESEDA MESECA

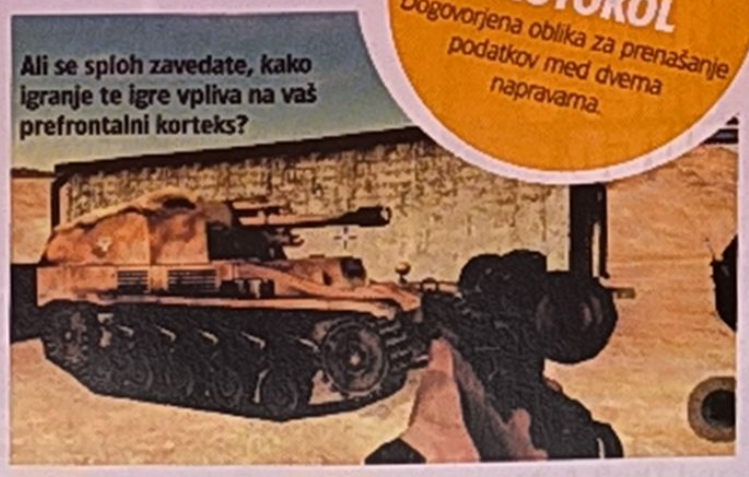
PROTOKOL

Dogovorjena oblika za prenašanje podatkov med dvema napravama.

>>ZDRAVJE IN IGRE

Nevarne igre

RSI je očitno naša najmanjša skrb.



JAPONSKO MINISTRSTVO za šolstvo, kulturo, šport, znanost in tehnologijo je objavilo načrt za pričetek dela na obsežni 10-letni študiji, ki bo obravnavala dolgoročne posledice igranja računalniških in video iger ter gledanja televizije. Znanstveniki z daljnega vzhoda bodo opazovali 1.000 otrok med razvojem od novorojenčkov do šolske starosti ter še posebej spremljali, koliko časa porabijo za igranje iger in gledanje televizije. S pomočjo nevralnega skeniranja možganov ter najrazličnejših vprašalnikov bodo ocenjevali njihov razvoj, s pridobljenimi informacijami pa bodo postavili zakone za regulacijo računalniških iger, kot so strožje starostne omejitve in omejitev online igranja, kar so pred kratkim že pričeli uvajati na Tajskem.

Študija je posledica raziskav profesorja Akia Morija z japonske Univerze Nihon, ki je odkril, da ljudje ki dnevno porabijo več kot dve uri za igranje iger, trpijo za zmanjšano aktivnostjo v prefrontalnem korteksu, delu možganov, ki nadzira čustveno in kreativno obnašanje. Večina iger namreč aktivno stimulira refleksivne in percepcijske sposobnosti pri igralcih, brez povzročanja kakršnega koli čustvenega odziva, zaradi česar se prefrontalni korteks preveč sprosti. Znanstveniki verjamejo, da lahko pretirana in predolga sprostitev tega dela možganov vpliva na zmanjšanje možnosti za sklepanje človeških vezi ali sodelovanje v klasični družbeni interakciji.

Pretirana izpostavljenost video igram naj bi bil tudi poglavitni vzrok za umor Shuna Tanemota, štiriletnega dečka, ki ga je pred kratkim z vrha večnadstropne garažne hiše vrgel 12-letnik, ki se v življenju ni želel ukvarjati z ničimer drugim, razen z igranjem nasilnih iger. Na srečo pa se na vsako raziskavo, ki obsoja računalniške igre, pojavi vsaj ena, ki govori nasprotno. Igralci iger so v stereotipih doslej veljali za nedružabne in družbeno neprilagodljive, sedaj pa so znanstveniki projekta Pew Internet & American Life odkrili, da gre le za neumen urbani mit.

Igralci, tako menijo omenjeni znanstveniki, niso več izolirana manjšina, saj je več kot 55 odstotkov vprašanih v njihovi raziskavi priznalo, da so dokaj redno igrali ali še vedno igrajo računalniške igre. Prav tako so razkrili, da veliko število vprašanih uporablja računalnik za povečanje družabne aktivnosti, pa naj bo to skozi igranje večigralskih iger, sodelovanje v online skupnostih ali preko zbiranja prijateljev okrog zaslona med igranjem. Igre prav tako predstavljajo odličen učni pripomoček, saj omogoča dijakom in študentom, da se med učenjem hitro sprostijo, ne da bi jim bilo treba zapustiti mizo ali da bi jih pri tem zmotil zunanji svet. Natanko tako, kot smo predvidevali, torej. Če želite sami podati svoje mnenje na to temo, se napotite na naš spletni forum.

>>ROBOTI

STRESI JO

Večerje pa vam vendarle ne bo mogla pripraviti.

Znova smo na Japonskem, kjer so znanstveniki razvili odlično rešitev za vse, ki želijo plesati kot Fred Astaire, pa si ne morejo pridobiti plesalke – Mobile Smart Dance Robot. Da, pravilno ste prebrali. Sestavila ga je skupina znanstvenikov na Univerzi Tohoku, MS DanceR pa lahko predvidi naslednjo potezo soplesalca na podlagi pritiska roke na roko in na hrbet. Punca tehta samo 43kg, razvijalci pa so ji dodali tudi dolgo belo obleko, s katero bodo zakrili pomanjkanje spodnjega dela trupa. Žal pa ptička ni ravno super-inteligentna, saj lahko v spomin spravi le borih pet korakov (ravno dovolj za valček). Vgrajen ima tudi senzor za moč, tako da vas bo takoj zapustila, če boste pregrobi. Nekako tako, kot se vam lahko zgodi pri nagibanju fliperja.

Vodja razvoja Kazuhiro Kosuge vztraja, da nimajo načrtov, da bi robota poslali v prodajo, saj ne bi mogla uspešno nadomestiti človeške soplesalke. Gre bolj za poskus pri sinhronizaciji gibov ljudi in robotov.

>>PROCESORJI

KO BOM 64

AMD je že tam, vendar pri Intelu še ne zganjajo panike.

PRVI PROCESORJI ATHLON 64 bi naj po veliki zamudi prispeli na trg v teh tednih. "In, kaj potem," sprašujete? No, 64-bitni sistem bi naj bolje izkoristil pomnilnik – AMD na svoji spletni strani trdi, da bodo lahko z odstranjevanjem omejitev trenutnih procesorjev podvojili hitrost trenutnih programov in iger. Kakšna bo sploh prednost 64-bitnih čipov, če pa 64-bitni operacijski sistem še ne obstaja in tudi 64-bitnih aplikacij še nimamo?

Ker 64-bitni procesorji nimajo 64-bitnih programov, to še ne pomeni, da jih ne moremo uporabljati za 32-bitne; ti bodo kljub temu tekli hitreje. Istočasno je že v razvoju 64-bitni operacijski sistem Linux, ki bo prilagojen seriji 64-bitnih AMD-jevih procesorjev Opteron, namenjeni strežnikom. Ko pa se 64-bitni sistem in programi dejansko pojavijo, bo razlika pri 64-bitnih procesorjih precej opazna. Enako velja za vgrajen sistem za nadzor pomnilnika s strani procesorja, kar bo omogočilo prenos od RAM-a do procesorja pri hitrosti delovanja jedra procesorja.

In medtem, ko AMD napoveduje velike stvari, so pri Intelu zelo tiho. Namesto, da bi odgovorili s podobnim 64-bitnim Itaniumom, pri **Register.co.uk** poročajo, da so pri Intelu opustili idejo 64-bitnih procesorjev vsaj do leta 2007. Glede na to, da Intel še vedno dominira tako na poslovnem, kot tudi domačem trgu procesorjev, je malo verjetno, da se bodo velike programske hiše odločile izdajati programe za AMD-jev 64-bitni procesor. Naš nasvet? Če ste se že veselili, da boste potrošili velike denarce za novo 64-bitno tehnologijo, je bolje, da počakate in preverite, ali se bo 64-bitna programska oprema dejansko pričela pojavljati na trgu.

www.amd.com

TEAL RAČUNALNIKI

HP 3420

39.990
Digitalen fotoaparat Alpedi 3,1Mp 4x Zoom, Slot 16Mb CF, TFT 1.5"

99.990

TEAL Optima 2400LE
pr.AMD Athlon XP 2400+
256Mb DDR spomina
trdi disk 80Gb/7200,1.44
ATI Radeon 9200 128Mb
pekač CD-RW ASUS 52x
multim.tipkovnica, miška
monitor 17" Hansol 730E
tiskalnik ink. HP 3420
+ sejemsko darilo!
159.990
kredit 12x14.221*

MS Windows +33.990
Panda antivirus +4.990
brez tiskalnika -14.990
z 15" LCD +39.990
z 19" CRT +14.990

TEAL Junior 1800
plošča: z.int.graf.+ab
INTEL Celeron 1800
256Mb DDR 2100
trdi disk WD 40Gb
pekač CD-RW 24X
84.990
kredit 12x7.569*

TEAL Master 2400
plošča: ASUS KT400+sb
proc. AMD XP 2400+
512Mb DDR 2700
Maxtor 80Gb 7200
ATI Radeon 9200 128
pekač RW TEAC 52x
139.990
kredit 12x12.444*

TEAL Jaguar 2600+
plošča: ASUS KT400+sb
proc. AMD XP 2600+
512Mb DDR 2700
Maxtor 120Gb 7200
grafika ATI Radeon
9600PRO 128Mb DDR
pekač RW TEAC 52x
169.990
kredit 12x15.110*

TEAL Dragon 2600
MSI 865PE NEO
proc. INTEL P4 2,6 /800
512Mb DDR 2700
Maxtor 120Gb 7200
grafika ATI Radeon
9600PRO 128Mb
pekač RW TEAC 52x
Chieftec ohišje
239.990
kredit 12x20.444*

17" CRT Hansol 29.990
19 "CRT Hansol 44.990
15" LCD od 69.990
17" LCD Hansol 104.990
17" LCD NEC 119.990
19" LCD Gericom 179.990

Compaq EVO 1015
15" TFT zaslon XGA
proc. AMD Athlon 2,0
256Mb DDR 2100
disk 40Gb, floppy
DVD/CDRW enota
Lilon baterija, TVout
modem, mrežna k.
Windows XP PRO
319.990
kredit 12x28.433*

Gericom WebGine
proc. Celeron 1,0
256Mb spomina
15Gb disk, 1,44Mb
DVD/CD-ROM
mrežna k., modem
1 leto garancije
159.990
kredit 12x14.221*

Samsung V4
4,0M, 12x Zoom
(3x opt.,4x digt.)
32Mb card, torbica

Sejemske cene MOS 2003!
Laško, Kidričeva ul. 5 - 734-0070
(03) Celje, Nova vas - 428-4343
www.teal.si

Pred poroto

KRIV ALI NEDOLŽEN

Predstavnik industrije predstavi noviteto – vi pa presodite. Tokrat nam je **Hardy Poppinga** in Microsofta predstavil **Media2Go**, novo generacijo prenosnega medijskega predvajalnika.

PCF Zakaj potrebujemo prenosni digitalni video predvajalnik?

Hardy Naprave Media2Go omogočajo gledanje in poslušanje digitalnih medijskih vsebin kjer koli in kadar koli si uporabnik to zaželi – ogled filma na letalu, zabava za otroke na zadnjem sedežu avtomobila, poslušanje glasbe ali gledanje videa v telovadnici...

PCF Kaj točno lahko počne?

Hardy Media2Go je zasnovan na programski opremi *Windows CE .NET*. Tehnologije Windows Media Series 9 bodo omogočale najvišjo kvaliteto videa in najvarnejše rešitve, kar zadeva digitalne pravice. Media2Go za prenos vsebin z namiznega računalnika v samo napravo uporablja tehnologijo Sync & Go.

PCF Kje bodo podatki v napravi shranjeni in kako se bo priključila na PC?

Hardy Media2Go podpira celo vrsto medijskih formatov, vključno s formati Windows Media Audio, Windows Media Video in MP3. Uporabniki bodo lahko v napravo na 20Gb diska shranili do 8.000 skladb, do 175 ur videa v VHS kvaliteti in do 30.000 digitalnih fotografij. Z uporabo napredne kompresije Windows Media lahko v napravo, ki bi v klasični obliki zavzemale dvakrat več prostora. Pričakujemo, da bodo OEM partnerji izbrali vmesnika USB 2.0 in FireWire za pospeševanje procesa sinhronizacije. Druge možnosti pa vključujejo tudi vmesnike USB 1.0, 802.11b in Bluetooth. Za povezavo s TV-jem in stereo sistemi je na voljo tudi podpora za S-video in kompozitne priključke.

PCF Kakšne prednosti ponuja v primerjavi z dlančniki?

Hardy Dlančnik je osebni digitalni pomočnik, primarno zasnovan za upravljanje z osebnimi informacijami in sinhronizacijo z *Officovimi* aplikacijami in datotekami. Gre torej za napravo splošne uporabne vrednosti, ki nima zmogljivosti in kapacitet za shranjevanje medijskih datotek, kot jih imajo predvajalniki s trdimi diski. Naprave Media2Go so specifično zasnovane za medijsko zabavo, na katerih lahko predvajate vsebine s svojega računalnika. Naše tržne raziskave kažejo, da imajo uporabniki raje bolj strogo namenske naprave z eno funkcijo.

PCF Kdo bo proizvajal predvajalnike Media2Go v Evropi in koliko bodo stali, ko bodo na voljo?

Hardy Prvo referenčno platformo bo predstavil Intel (zasnovana bo na tehnologijo xScale). Samsung, SANYO, iRiver in ViewSonic so predstavili načrte za izdelavo predvajalnikov, a točen datum izida še ni znan. Predvidevamo, da osnovni avdio/video predvajalnik ne bo veliko dražji od predvajalnika MP3 z vgrajenim trdim diskom.

>>VAŠA SODBA S forumov

MarkoV Zdi se mi, da tovrstne naprave imajo prihodnost. Sam komaj čakam kaj podobnega (mislim, da je tudi Apple napovedal Video iPod, pa še tisti Panasonic v novem Formatu je podoben), a se bojim da bodo cene previsoke za nas smrtnike. Čez 5-6 let, kdo ve.

FiDeK Mogoče bi se to prijelo pri otrocih s preveč denarja, ampak verjetno že zaradi cene ne bo preveč kupcev – take stvari nikol nisi bile poceni.

Lucio Jah, ok. Super. Ta koncept je zasnovan za tiste, ki lahko lenarijo ter gledajo vse kar napravica zmore? Ja, šolarjem bo prav prišla – ne bo treba pouka spremljat. V glavnem, še ena pogruntavščina za prihodnost, za kapitaliste, ki lenarijo doma.

VI PRAVITE... KRIV!

Dnevnik

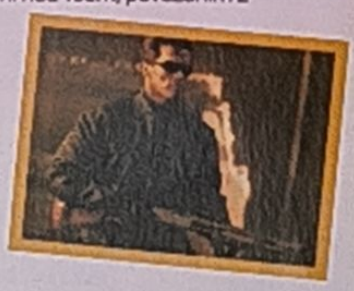
Poletje se bliža koncu, zato se le posončite v siju svojih monitorjev...

Mednarodni dan miru 16. september

Mir je nekaj, kar svet močno pogreša zadnje čase. Povsod beremo in poslušamo o mrtvih in ranjenih in ljudje se kar ne moremo odločiti, da se ne bi sovražili med seboj. No, vsaj en dan v letu je namenjen temu, da se ne bi pobijali med seboj. Spomnite se ga.

Bloody Sunday 18. september

Prr *PCFormatu* nismo le navdušeni nad vsem, povezanim z računalništvom, temveč tudi nad dobrimi filmi. *Bloody Sunday* danes prične predvajanje po slovenskih kinematografih, povezan pa je s krvavimi dogodki na Severnem Irskem iz leta 1972, katerih posledica je bil pričetek državljanske vojne.



Commandos 3: Destination Berlin 30. september

Preden se s svojimi tovariši podate v krvavi boj, se poslovite od svojih najbližjih. Pričakujte več akcijsko obarvanih misij, zased in napadov, seveda pa ne bo manjkalo niti klasičnega sloga igranja, kot ga poznamo iz serije *Commandos*.

PC Format 1. oktober

Hura! Spet je čas za PCFormat – med standardnimi dobrotami je v njem pogled na organsko plat računalništva, napoved *War of the Ring* in veliki test grafičnih kartic.

DOBER MESEC

GRČIJA Grški ljubitelji iger so si oddahnili, ker so pametne glave v Evropski skupnosti pogruntale, da je prepoved igranja vseh računalniških iger kršenje človekovih pravic.

PROTIVIRUSNI PROGRAMI Najprej Blaster, potem Sobig in še cela vrsta manj nevarnih in razširjenih kosov škodljive programske kode je preplavila svet, proizvajalci protivirusnih programov si manejo roke.

SLAB MESEC

MICROSOFT Kljub aktivnim načrtom za svetovno nadvlado, se je Microsoft znašel na neugledneem petem mestu na letošnji Harrisovi lestvici najboljših blagovnih znamk v ZDA.

SPAMERJI Aktivisti za boj proti spamu so končno dobili priložnost za maščevanje. Uspelo jim je dobiti osebne podatke najbolj znanih spamerjev, ki so jih nato objavili.

PCFormat intervju

ERIC DREXLER

Vizionar nanotehnologije Dr. K. Eric Drexler se je dolgo ubadal z idejo o robotu, velikem kot bakterija, ki bi se znal sam razmnoževati. V ekskluzivnem intervjuju je za PCF govoril o dejstvih, napredku, tveganjih in nagradah svojega dela.

PCF Termin "nanotehnologija" zajema zelo široko področje. Kakšna je razlika med strukturno in molekularno nanotehnologijo?
Eric Termin nanotehnologija sem predstavil leta 1986, da bi opisal svojo vizijo o nanostrojih, ki so sposobni gradnje z atomsko natančnostjo, torej procesa, ki se imenuje tudi molekularna proizvodnja. Gre za dolgoročni cilj raziskav, ki ga je mogoče doseči z razvojem nove generacije orodij za oblikovanje in izdelavo molekularnih komponent. Pomen termina nanotehnologija je bil v zadnjem letu spremenjen in razširjen, tako da zajema vse, od kemije in molekularne biologije, do drobnih delcev, vlaken in plasti.

PCF Kaj pa kvantni učinki? Ali ti ne bodo uničili vaših poskusov izgradnje nanoračunalnikov?
Eric Vsaka celica v naših telesih je polna molekularnih strojev in DNK, ki so zgrajeni z atomsko natančnostjo. Če bi kvantni učinki preprečevali atomsko natančnost, bi bilo življenje nemogoče.

PCF Nobelov nagrajenec, profesor Richard Smalley, zavrača idejo o napravah, zmožnih sestavljanja materialov na molekularnem nivoju in pravi, da bi bili "prsti" takšnega nanorobota "predebeli" in preveč "lepljivi", da bi lahko manipulirali s posamičnimi atomi. Zakaj nima prav?
Eric Nima prav zato, ker ti nemogoči "Smalleyevi prsti" sploh niso potrebni. Leta 2001 je Smalley napadel različico molekularnega sestavljanja na osnovi slamnatega moža – različico, ki je uporabljala drobne prste za prijemanje in vodenje vsakega posamičnega atoma, ki se je nahajal v okolici področja kemične reakcije. A molekularno sestavljanje tega nujno ne zahteva, saj kemija ne deluje na tak način. Ko se molekule združujejo in reagirajo, njihovi atomi ostajajo pripeti na sosednje atome in ne potrebujejo "Smalleyevih prstov", da bi jih premikali. Leta 2003 pa je na predstavitvi pred Predsedniškim zborom svetovalcev za znanost in tehnologijo Smalley sam povedal, da z veseljem pričakuje nanotehnološko gradnjo z atomsko natančnostjo, kar očitno pomeni, da je umaknil svojo izjavo.

“ Molekularna produkcija bo omogočala izdelavo računalnikov, ki bodo tisočkrat manjši od človeške celice...”

PCF Kako se bo nanotehnologija razlikovala od molekularne biologije? Zakaj ne bi namesto nanorobotov, ki bi patruljirali po našem ožilju in nevtralizirali toksine, pač, na primer, izdelali bolj učinkovite bele krvne celice?
Eric Molekularna produkcija bo sčasoma omogočala izdelavo računalnikov, ki bodo tisočkrat manjši od človeške celice. Sistem nanostrojev bo s pomočjo senzorjev in orodij na molekularnem nivoju prinesel programirljivo kirurško natančnost na celičnem nivoju. Veliko ciljev je mogoče doseči z genetskim inženiringom, a bodo medicinske naprave, izdelane z molekularno produkcijo, v končni fazi lahko naredile veliko več.

PCF Kako lahko molekularni monterji shranijo vse podrobne načrte, s pomočjo katerih lahko gradijo še tako enostavne strukture? Kako boste zakodirali gigabajte informacij, ki bi bile potrebne, v napravo, ki bo sestavljena iz mogoče le milijarde atomov?
Eric Monterju ni potrebno lokalno shranjevati vseh informacij, ker je z njim mogoče upravljati s signali, ki jih pošilja strežnik v prostorsko zelo omejenem omrežju.

PCF Kolikšno pomnilniško kapaciteto pa bi potem takšne naprave naj imele? Ali jih bo sploh mogoče opremiti z uporabnim operacijskim sistemom?
Eric Molekularni tračni pomnilnik – podoben DNK – lahko priročno shranjuje podatke in za en bit ne potrebuje več kot nekaj atomov. Molekularni RAM potrebuje nekaj več atomov, a ne več kot nekaj sto za bit. Ker kubični mikron trdnega materiala običajno sestavlja približno 100 milijard atomov, lahko pomnilniški sistem takšne kapacitete hrani kar nekaj megabajtov podatkov. Vse to pa seveda zahteva molekularno proizvodnjo.

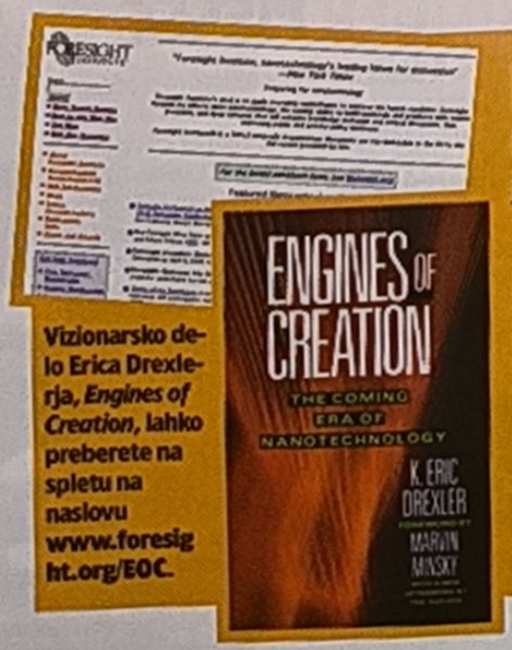
PCF Senat ZDA je za letos odobril dve milijardi dolarjev za raziskave in razvoj nanotehnologije. Kakšen napredek je mogoče pričakovati za ta denar?
Eric Ameriška nacionalna iniciativa za nanotehnologijo je bila ustanovljena z denarjem iz Feynmanove vizije (glej okvir), a je celotni ideji posvetila le malo pozornosti. S takšnim odnosom lahko v ZDA na področju molekularne produkcije pričakujemo le majhen napredek. Vidni pa bodo novi rezultati na najrazličnejših področjih, od katerih mnoga prispevajo k molekularni produkciji, kar bo seveda omogočilo usmerjen program, s katerim bo mogoče realizirati našo vizijo. Današnji problem ni pomanjkanje denarja, temveč odklonilen odnos do takšnih ciljev.

PCF Kaj počne Foresight Institute, da bi odpri vrata obdobju nanotehnologije?
Eric Naš cilj je predvideti in opisati

MESTO DROBNIH LUČI

Nanotehnologija je prestala 45 let trajajočo nosečnost. Ali je končno pripravljena na rojstvo?

Čeprav je bil priznani fizik Richard Feynman verjetno prvi, ki se je poigraval z idejo o nanotehnologiji, ko jo je omenil v govoru leta 1959 ("Veliko prostora je še na dnu..."), je bila prava prelomnica knjiga Erica Drexlerja *Engines of Creation*, ki je resnično popularizirala idejo in Drexlerju prislužila naziv očeta nanotehnologije. V tej knjigi, ki je izšla leta 1986, razglablja o izvedljivosti izgradnje stroja, ki bi znal zlagati atome ter razmišlja, kaj bi lahko s takšnim strojem sploh počeli. Feynmanov slavni govor se je pričel s sistemom, s pomočjo katerega bi *Encyclopaedio Britannico* zapisali na bucikino glavico, končal se je pa z obeti za nanotehnološke tovarne, ki bi izdelovale lastne kopije. Leta 1959 je bila to čista znanstvena fantastika, 27 let kasneje, ko je Drexler pričel razvijati svoje ideje, pa je bila trdno zasidrana v čislanih področjih znanstvenega raziskovanja. Nanoroboti, ki se znajo replicirati, so še vedno oddaljene sanje, orodja, ki izdelujejo orodja, s katerimi so zgrajena, pa se proizvajajo že danes.



Vizionarsko delo Erica Drexlerja, *Engines of Creation*, lahko preberete na spletu na naslovu www.foresight.org/EOC.

Sanjač o molekularni produkciji, Dr. K. Eric Drexler, stoji v prvih bojnih vrstah v nanotehnološki revoluciji.

določene posledice naprednih možnosti, kot je tudi molekularna produkcija. To vključuje raziskavo potencialnih tveganj in strategij za nadzor nad njimi.

PCF Kako bomo nadzirali nanostroje, ko bodo enkrat v uporabi? Ali bo siva brozga, ki se sama razmnožuje, resnično požrla planet?
Eric V večini primerov bi lahko vprašanje zastavili tudi tako: "Kako bomo nadzorovali elektronske naprave, ko bodo enkrat v uporabi?" Večina naprav ne deluje najbolje, če jih ne postavimo na suho, če nimajo vira energije itn. Za nanoreplikatorje velja enako, povrhu vsega pa bo šlo za izjemno specializirane in kompleksne naprave. Nanoreplikator, ki zna izrabljati energijo in materiale iz naravnih virov bi bil še bolj specializirana in kompleksna naprava. Za izdelavo takšnih naprav obstaja le malo praktičnih razlogov, zato zagotovo ne bodo izdelane nenamerno.

PCF Kaj pa nanotehnološka orožja? Ali ni takšna tehnologija izpolnitev sanj vsakega terorista? Ali bi raziskave na področju nanotehnologije morali tako strogo nadzorovati, kot nuklearne raziskave, z mednarodnim nadzorom?
Eric Razvoj in raziskave nanotehnologije so trenutno še daleč od tega, da bi znali izdelati molekularne produkcijske sisteme ali nekonvencionalna nanotehnološka orožja in področja nima smisla zavirati z nepotrebno regulativo. Sicer nikoli ni prezgodaj za razmišljanje o strožjem nadzoru nad orožjem, istočasno pa moramo vedeti, da samo poimenovanje "nanotehnologija" ne pomeni, da gre za nevarno stvar.

PCF Že pozitivna plat nanotehnologije zveni strašljivo. Ali ste prepričani, da se bo družba znala prilagoditi svetu, v katerem so vsi nesmrtni, nihče ne dela in kjer si lahko Ferrarija vzgojimo na lastnem vrtu?
Eric Privajanje gotovo ne bo enostavno, a bi imeli poskusi, da bi zatrli tehnologijo, ki ima tako izjemne medicinske, ekološke, ekonomske in vojaške potenciale, katastrofalne posledice. Nesmrtnost je seveda nemogoča, saj že sam planet ne bo večno obstajal.

PCF Ali ste leta 1986, ko ste napisali Engines of Creation, menili, da bo svet danes bolj napreden, kot je, ali ste zadovoljni s trenutnim napredkom?
Eric Napredek v osnovah tehnologije je navdušujoč, me je pa presenetila zmeda, ki je nastala pri zastavljanju dolgoročnih ciljev. Videti je, da veliko znanstvenikov, ki delajo pretežno v laboratorijih, nima prave perspektive, ki je potrebna za razumevanje vizije in posledic le-te. Plima nanotehnoloških inovacij pa bo premostila tudi to prepreko.

PCF Kaj bo prvi nanostroj? Kaj bo počel? In kdaj ga bomo imeli priložnost videti?
Eric Glede na to, kako se tehnologija razvija, dvomim, da bomo kdaj imeli stroj, ki bi ga lahko označili za prvega. Pomembna prelomnica pa bo, ko bo prvi stroj lahko učinkovito posnemal biološki ribosom in nato znal izdelati širok spekter struktur. Ribosomi (z manj kot sto atomi) so genetsko programirani nanostroji, ki gradijo proteine v živih celicah, proteini pa so glavne komponente nanomehanizacije življenja. Stopiti korak naprej od ribosoma bo pomenilo ustvariti orodja, ki bodo znala izdelati še boljša orodja in bodo s tem omogočala precej hiter napredek v proti naprednim sistemom in seveda omogočila računalnike, manjše od mikrona, nanorobote, popravljanje celic in še kaj.

PCF

Vsebina diska

Celotni programi/Demo igre/Orodja PCF Superdisk

NEBOJŠA JANKOVIĆ UREDNIK DISKA

DISKI VESELJA

Mesec avgust je v svetu računalništva označilo nekaj virusov ter predvsem črvov, ki so se, večinoma zahvaljujoč varnostnim luknjam v operacijskem sistemu Windows XP, razširili po svetu z rekordno hitrostjo. Po samo enem tednu okužbe, so mediji poročali o 25 – 30% okuženosti vseh PC-jev v državah z razvitimi spletnimi povezavami. Če je tudi vas napadel kateri od teh črvov, ste težavo najbrž rešili – če niste, lahko najdete rešitev v naši novi rubriki na strani 108. Če protivirusnega programa še nimate, lahko tudi namestite preizkusno različico *McAfee VirusScan Home Edition*, ki vam ga prinašamo na CD in DVD-ju.

Na diskih vam prinašamo tudi celotna programa *Partition Commander Pro 6* in *PAL KeyLogPro*, ta mesec pa bodo tudi igralci prišli na svoj račun. Na CD-ju najdete celotno pustolovščino *Beneath a Steel Sky*, ki tehnološko ni več v vrhu, vendar je še vedno zanimiva za igranje in igro *Dark Signs*, na DVD-ju pa se nahaja tudi nova različica celotne brezplačne igre *America's Army: Operations Recon 1.19*. Pa veliko zabave!

nebojsa@videotop.si

TOKRATNE NAJ DEMO IGRE

CONFLICT DESERT STORM II
Irak je še vedno udarna novica, kar založniki izkoriščajo. SCI bo kmalu izdal nadaljevanje simulacije zalivske vojne.

XIII
Ena bolj izvirnih prvoosebnih iger – *XIII* uporablja popolnoma izviren (cel-shaded) grafični pogon in nekaj drugih novosti, ki jih doslej nismo videli.

Samo DVD

BALDUR'S GATE: THE DARKEST DAY
Odličen mod za *Baldur's Gate II*, ki ga obvezno morate igrati vsi, ki si lastite to, še vedno odlično, igro FRP.

INTERSTELLAR TRADER 2
Trgovska simulacija v slogu nekoč priljubljene *Elite*. Trgujte med planeti in celo galaksijami.

Samo DVD

AMERICA'S ARMY: OPERATIONS RECON 1.19
Brezplačna kakovostna celotna igra, ki so jo izdelali pri ameriški vojski. Ponuja vpogled v delovanje ameriških oboroženih sil.

Samo DVD

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WW2
Demo dodatka, opisanega na strani 86. Za igranje demonstracije ne potrebujete nameščene igre *Battlefield 1942*.

PARTITION COMMANDER PRO

Celoten program

Particije ostajajo odličen način za organizacijo podatkov na diskih. Vendar pa je bilo ustvarjanje particij doslej težavno opravilo, za katero smo potrebovali orodje iz časa DOS-a, *FDISK*. Ne samo to – ob razdeljevanju diska v particije ste morali izbrisati vse podatke na disku. Na srečo je tukaj *Partition Commander Pro 6*, ki vas bo rešil tovrstnih težav.

Program odlično deluje v Windows 95, 98 in ME, pa tudi na sistemih z Win 2000 in NT, vendar z nekaj omejitvami – morate ga, na primer, pognati z zagonske diskete, vaš operacijski sistem pa mora biti nameščen na primarni particiji FAT ali na particiji FAT32, manjši od 8Gb. Z nadgradnjo je možna uporaba programa tudi v Windows XP. Vmesnik je preprost, bolj izkušeni med vami pa se lahko lotite ročnega razdeljevanja. Če rezultati niso po vaših pričakovanjih, je na voljo možnost Backstep Wizard, ki bo razveljavila vaše šarjenje po disku.

PAL KEYLOGPRO

Celoten program

Če želite nadzirati težavnega najstnika in njegovo uporabo PC-ja ali pa preprosto preveriti, s kom si žena dopisuje v dolgih nočeh, boste z veseljem uporabili tale celoten programček za popoln nadzor nad računalnikom. *PAL KeylogPro* beleži vse, kar se je na vašem računalniku zgodilo – vsak pritisk tipke se shranjuje v tekstovni dnevnik, kar vam recimo omogoča, da si ogledate, ali je kdo na vašem računalniku iskal spletne strani z erotično ali kakršno koli drugo vsebino.

Po namestitvi se program skrije, tako da nihče razen vas ne bo vedel, da je nameščen. Do njega pridete s pritiskom na določeno kombinacijo tipk (glejte navodila pri opisu programa na disku), pa tudi če kdo drugi ve da je program nameščen in celo pozna to kombinacijo, mu to ne bo veliko pomagalo, saj lahko program zavarujete z geslom in tako ohranite popoln nadzor nad svojim računalnikom. Vendar pozor – *PCFormat* ne prevzema odgovornosti za morebitne družinske prepire, ki bi bili posledica uporabe programa. Morda je včasih bolje vedeti manj?

DARK SIGNS

Celotna igra

Razvijalec Terminal Zero je brezplačno objavil celotno različico svoje igre *Dark Signs*, v kateri ste postavljeni v hekerja, ki vdira v najrazličnejše varovane sisteme. Vendar pozor – še preden igro namestite, vedite, da gre za poglobljeno orodje in da *Dark Signs* ni igra, ki bi se je lahko lotili v deset-minutnem premoru za kosilo. Potrebno bo veliko preučevanja načina delovanja igre in naprednih skript, saj *Dark Signs* simulirajo omrežno okolje in ima številne možnosti, ki jih ne boste videli nikjer drugje – razen, če se ne odločite zares vdirati v računalnike, seveda.

Igra ima lasten skriptni jezik, več kot 60 ukazov, 40 funkcijskih ukazov ter možnost prirejanja sistemskih datotek, skript in celo predvajanja glasbe. Trenutna različica igre je 0.91, tako da je igra še vedno v razvoju, avtorji pa obljubljajo način za več igralcev in nadaljnje izboljšanje skript.

SANDRA STANDARD 2002

Preizkusni program

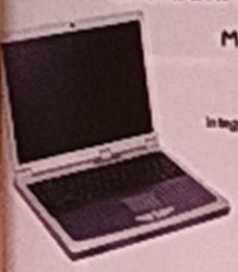
SANDRA (System Analyzer Diagnostic and Reporting Assistant) je zbirka sistemskih diagnostičnih programov, ki vam pomagajo k boljšim nastavitvam in delovanju vašega računalnika. S pomočjo programa lahko zelo podrobno analizirate vaš računalnik do najmanjših potankosti ter nato pridobljene informacije uporabite za izboljšanje delovanja celotnega sistema ali pa preprosto za referenco in primerjavo z drugimi računalniki.

BENEATH A STEEL SKY

Celotna pustolovščina, ki je nastala v okviru projekta SCUMM VM (**www.scummvm.org**), sicer ne spada v vrhunec grafike, ampak ob pomanjkanju kakovostnih pustolovskih iger, bi znala zadovoljiti marsikaterega občasnega igralca, ki si želi igro z inteligentno zgodbo, kakovostnimi ugankami in počasnim tempom. Za igranje igre boste morali namestiti program *ScummVM*, ki ga najdete na diskih, igro pa lahko igrate tudi na Linuxu, Macu in celo dlančnikih Pocket PC.

Celotna igra

prenosniki IPC
dvoletna garancija



MultiNote 410/Cel

Intel Celeron 1700, 15" TFT 1024x768, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD-CDRW, SIS integrirana grafika do 64MB+TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica

299.880 SIT

MultiNote 430E

Intel Pentium 4 2400MHz, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD/CDRW, VGA Radeon 9000 64MB +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, web, torbica

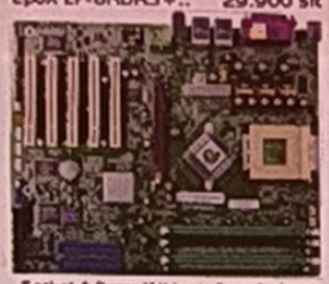
365.900 SIT

napajalniki Enermax
svetovno priznani napajalniki

-365AX ActPFC... 17.400 sit
-365AX ActPFC+FMA... 21.000 sit
-465AX ActPFC... 28.320 sit
-465AX ActPFC+FMA... 29.880 sit

matične plošče Epox

Epox EP-8RDA3+... 29.900 sit



Socket A Duron/Athlon, nForce2 cipset

Epox EP-4PCA3+... 43.900 sit

Socket 478 P4, 875P cipset

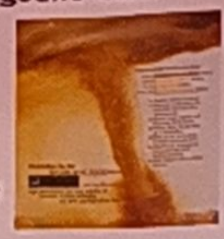
grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440-8X 64MB TVOUT (GeForce4 MX440-8x)... 15.960 sit
Inno3D Gf FX5200 128MB D-TVOUT (GeForce FX5200)... 22.080 sit
Inno3D Gf FX5600 128MB D-TVOUT (GeForce FX5600)... 39.960 sit
Inno3D Gf FX5900 128MB D-TVOUT (GeForce FX5900)... 56.960 sit
Inno3D Gf FX5900Ultra 256MB D-TVOUT (GeForce FX5900Ulta)... 128.960 sit

NOVO!

TwinMOS
vrhunski pomnilnik za ugodno ceno

PC2100 (DDR266)
PC2700 (DDR333)
PC3200 (DDR400)
PC3700 (DDR466)



PC Modding

neonke
modre/zelene/rdeče ultravijolična

ventilatorji CCFL
modri/zeleni/rdeči

ventilatorji LED
TT Blue Eye

LED diode
modre/rdeče

zaščitne mrežice
TT A1457
TT Xaser edition

vodno hlajenje
TT Aquarius II

prozorna ohišja
AC Ryan model

vijaki

hladilni produkti Zalman
neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 3.600 sit
6000-AlCu... 5.760 sit
6000-Cu... 6.960 sit

7000A-AlCu... 7.520 sit
7000A-Cu... 9.960 sit

ZM80C-HP... 5.880 sit
ZM OP-1... 1.690 sit
VGA Heatsink

ZM-F1... 680 sit
ZM-F2... 1.320 sit

ZM-2HC1... 5.990 sit

ZM-W82... 9.790 sit

ohišja Thermaltake
Xaser III s pleksijem

črn... 39.960 sit
moder... 40.320 sit
aluminijast... 52.900 sit

mlaco d.o.o.
renikova 36, Ljubljana
01/5008775 F:01/5008777
odaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

KONCERT CENTER 19.9.2003

V CENTRU

BEPOP BORIS NOVKOVIĆ
TABU VESNA PISAROVIĆ
SEBASTIAN IVANA KINDL
NINA BADRIĆ RITEM PLANET
NUDE TONY CETINSKI
CLAUDIA SOUND ATTACK
DOMEN KUMER PIKA BOŽIČ
D'KWASCHEN RETASHY
GLAVNI TRG 19.9.2003

SLOVENICA · TAKOS CATERING · Š.O.U.M.1959 · MADISON

POSTAJA CENTER 103.7 MHz

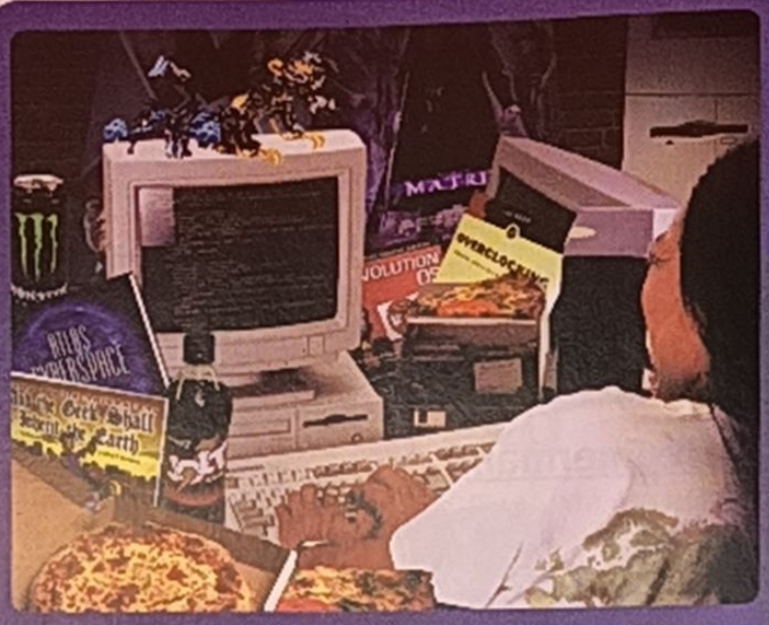
OD HOBIJA DO KARIERE

Ure, preživete pred računalnikom, morda niso potrata časa. **Jelena Varda** se pogovarja z ljudmi, ki so strast spremenili v kariero.

Verjetno vas kar dobro poznamo: računalniki so pomemben del vašega življenja, kajne? In čeprav so dnevi tehnološkega burna že minili, je lahko mazanje rok z biti in bajti še vedno dober način, da si prislužite vsakdanjo skorjico kruha. Vse, kar vas zabava v prostem času – pa naj bo to igranje iger, brskanje po drobovju računalnika, programiranje ali odpravljanje vseh mogočih težav – lahko spremenite v redno zaposlitev in vir zaslužka. Če nam ne verjamete na besedo, na naslednjih straneh preberite, kaj so nam povedali ljudje, ki so to dejansko storili.

Uporaba računalnikov je danes nujna v skoraj vseh poklicih, pa četudi le v obliki izdelave razpredelnic ali pošiljanja elektronske pošte. Globlje razumevanje tega, kako te pošasti delujejo, veselje do igranja iger ali spretnost pri pisanju programske kode, pa vam lahko omogočijo zaposlitev v računalniški industriji. Glede na vaše interese, znanja in veščine, vam je na voljo široka paleta poklicev. Če prijateljem iz vse mogoče krame kot za šalo sestavite računalnik, lahko razmislite o poklicnem servisiranju računalnikov, z nekaj podjetniške žilice in analitičnih sposobnosti pa celo ustanovite lastno podjetje, ki prodaja računalniške komponente. Če z levo roko odpravljate takšne ali drugačne računalniške težave, se lahko zaposlite v tehnični podpori. Se velikokrat le posmehnete našim ocenam? Razmislite o poklicu novinarja v računalniškem sektorju! In če igrate igre tako strastno, da vaši prsti krvavijo, poleg tega pa vas je narava obdarila še z logičnim umom in bogato domišljijo, se lahko poskusite kot razvijalec iger. Da, tudi v Sloveniji.

Kakor koli se boste že odločili, pa se spomnite nasveta starega modreca Konfucija: "Izberite službo, ki vas veseli, in v življenju vam ne bo treba delati niti en sam dan." On je že vedel... **PCF**



ZNATE programirati lastne aplikacije ali igre? Se hitro učite novih procesov? Vas odlikuje logični in analitični um? Lahko bi bili...

PROGRAMER

Ime Peter Holožan

Starost 33 **Naziv : Programer, Amebis**

Opis dela: Sodelujem pri več projektih, ki se ukvarjajo z naravnimi jeziki. Delam na projektih črkovalnikov in elektronskih slovarjev, v zadnjem času pa se največ ukvarjam s prevajalnimi programi. Seveda pa vmes večkrat pridejo še kakšni krajši projekti. Pri prevajalnikih se tako zdaj po eni strani ukvarjam s slovarjem in samimi besedami, po drugi strani pa s stavčno analizo in z generacijo stavkov v ciljnem jeziku.

Plača: Pravzaprav je nikoli nisem primerjal z drugimi poklici. Všeč mi je delo tukaj in to je najpomembnejše.

Kvalifikacije: Znanje C++, nekaj starejših projektov pa še vedno vzdržujem tudi v jeziku C. Znanje samega programskega jezika pa je le osnova, podobno kot znanje tipkanja. Pri programiranju bolj zapletenih problemov predstavlja večji del sama zamisel postopka, kako naj program deluje, pisanje programa je le zaključek. Programiranje je delo, ki zahteva včasih veliko potrpljenja, prava rešitev se velikokrat skriva za ogromno preizkušanja in razmišljanja.

Pot do poklica: Diplomiral sem iz računalništva v Ljubljani, pred tem sem hodil na naravoslovno-matematično šolo v Kamniku. V srednji šoli sem začel delati preko študentskega servisa, takoj po diplomi pa sem se zaposlil v Amebisu.

Možnosti za napredovanje: Področje jezikovnih tehnologij je zelo široko, zato predvidevam, da mi dela še kar nekaj let ne bo zmanjkalo. Morda bodo novi programski jeziki sicer poenostavili programiranje, vendar bo iskanje najboljših postopkov še vedno ostala stvar programerja.

Kaj vam je pri vašem delu najbolj všeč? Izziv ustvariti nekaj, kar ni uspelo še nikomur drugemu. In da na koncu rezultat ljudje z veseljem uporabljajo.

Česa pri delu ne marate? Preveč rutinskega dela – ampak to je pač nujno zlo, ki se mu ne moreš čisto izogniti. Ali pa tega, da je za kakšen projekt premalo časa in si potem prisiljen stvar narediti preveč na hitro, namesto da bi lahko o problemu dobro premislil in poiskal najbolj elegantno rešitev.

Največji izziv: Stvari, ki so na prvi pogled videti popolnoma nemogoče, na primer hitro iskanje po ogromnih slovarjih s še tako nemogočimi iskalnimi pogoji. Ali pa stavčna analiza naravnega jezika, kjer se mora program prebijati skozi nepregledno množico možnih pomenov.

Nasvet vsem, ki razmišljajo o poklicu programerja? Programer je vsekakor zanimiv poklic. Seveda obstaja razlika, ali je nekaj hobi ali pa poklic – pri slednjem pač ne moreš vedno sam izbirati, kaj in kdaj boš delal.

UBIJALSKI ŽIVLJENJEPISI

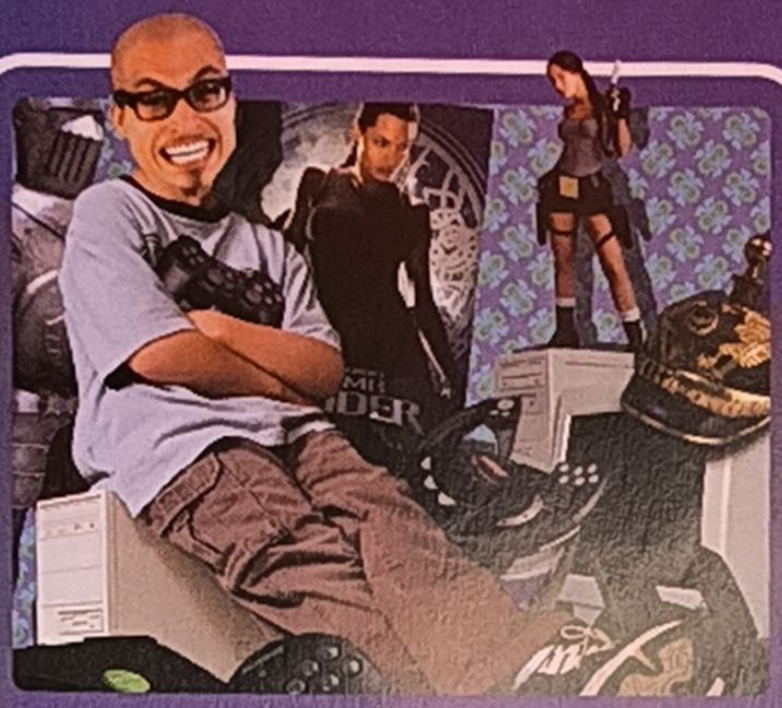
Razmišljate o spremembi kariere? Začnite tukaj.

Življenjepisi so bili izumljeni zato, da se lahko na strani ali dveh kar se da najbolje prodate. Pravilne oblike pisanja življenjepisa ni, mora pa biti razumljiv in dobro izgledati. Če se boste podali v lov za zaposlitvijo, si oglejte nekaj napotkov, ki vam bodo pri pisanju življenjepisa morda koristili.

- Življenjepis vedno prilagodite določeni zaposlitvi in poudarite le relevantne izkušnje.
- Poskusite napisati življenjepis v obratnem vrstnem redu, tako da najprej predstavite nedavne izkušnje.
- Uporaba odstavkov in alinej omogoča hiter pregled napisanega.
- Uporabite preverjanje črkovanja in slovnice ali pa lektorske usluge poznavalca.
- Ne bojte se belega prostora, saj ta olajša branje.
- Če niste ravno sveže pečeni diplomant, se izognite naštevanju vseh interesov in hobijev.
- Ne domišljajte si, da bo tisti, ki bere vaš življenjepis, ugotovil vaše spretnosti samo skozi opis zaposlitve.

Organizacije za zaposlovanje vas lahko napotijo na tečaje pisanja prošenj.

- Prikažite svoje veščine. Ne bojte se predstaviti vašega samostojnega dela.
- Spnite več strani skupaj, na vsaki pa naj bo izpisano vaše ime.
- Ne prilagajte fotografije, razen kadar je to izrecno navedeno.
- Zapomnite si, da bo vaš življenjepis prebral človek, in ne robot. Naredite ga zanimivega.



So igre smisel vašega življenja? Znate analizirati, kaj naredi igro vredno igranja? Ste polni novih zamisli? Lahko bi bili...

RAZVIJALEC IGER

Ime: Matjaž Štuklek

Starost: 25 **Naziv: Razvijalec iger, Arxel Tribe**

Opis dela: Ob vodenju mariborske enote se ukvarjam z izdelovanjem stopenj za prihajajočo igro *Hannibal*. Znanja vključena v ta opravila so zelo različna: od analiziranja zgodbe, zastavitve poteka, izdelave in "barvanja" geometrije, dodajanja luči... Pri postavljanju elementov, ki poleg grafike naredijo igro zanimivo, pridejo prav vse izkušnje iz igranja iger. Delo terja veliko potrpežljivosti in samokritike.

Plača: Ponavadi se za ta poklic ljudje odločajo iz čistega veselja do iger, zato plačilo ne igra glavne vloge. Vsekakor je višina plačila primerljiva z ostalimi panogami v računalništvu, kar zadeva Slovenijo, zaenkrat pa se še težko primerjamo s tujino in velikimi podjetji, ki v tej industriji postavljajo standarde.

Kvalifikacije: Znanje, ki je potrebno za ta poklic, si je praktično nemogoče pridobiti v naših šolah. Vsi smo se s tem delom začeli srečevati ljubiteljsko in kasneje nadgrajevali znanje. Predpogoj je dobro poznavanje vseh zvrsti iger.

Pot do poklica: Najbolj zagrizeni med nami spremljamo igričarsko industrijo že skoraj iz plenic in tako je nekaj, za kar so nam starši nekdaj trdili, da nam bo skisalo možgane, postalo neprecenljiv vir znanja in izkušenj.

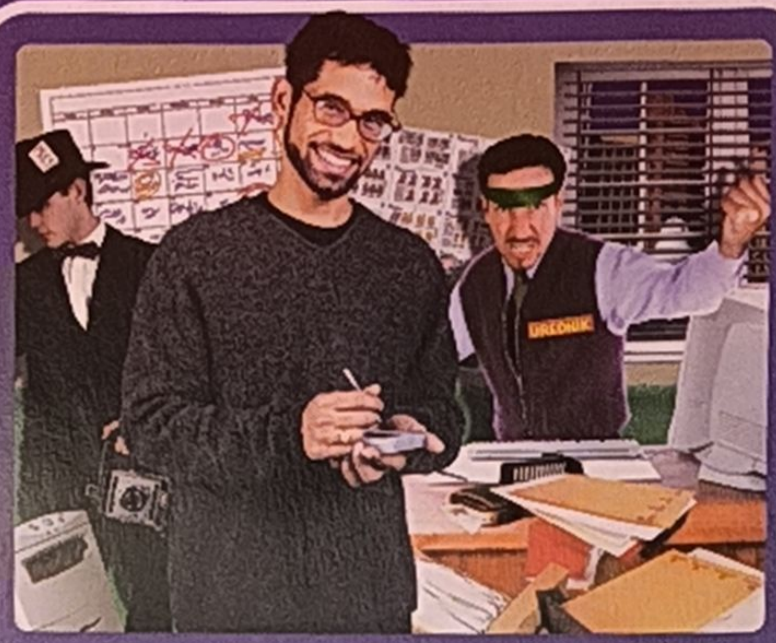
Možnosti za napredovanje: Napredovanje je v našem podjetju na prvem mestu, saj je odraz kvalitete dela in odnosa vodstva do zaposlenih. Začetek je še posebno težak, ker je namenjen selekciji. S trdim delom lahko postaneš vodja projekta, vodja programerjev ali grafikov, oblikovalec iger... le sedež direktorja je zaseden.

Kaj vam je pri vašem delu najbolj všeč? Uživam v tem, kar počnem, zato tega dela ne jemljem kot službo, ampak bolj kot drugi dom. Vsakodnevni dosežki v igričarski industriji te stalno silijo k učenju in prilagajanju in vse to ti daje občutek, da ustvarjaš prihodnost in pomagaš potiskati meje mogočega naprej.

Česa pri delu ne marate? Da je vse v tej industriji odvisno od denarja. Požreti moraš tudi veliko kritik, ki prihajajo z vseh smeri, in postavljajo končno merilo uspešnosti... denar.

Največji izziv: Vsak nov dan. Največji izziv je narediti najboljšo igro, ne vseh časov, ampak vsaj četrtletja. Še večji izziv je to doseči z majhnim podjetjem, kot je Arxel Tribe, vendar ostajam optimist in verjamem, da nam bo uspelo.

Nasvet bodočim ustvarjalcem iger? Potrebna je predvsem želja po tem delu in jasen cilj. Pokazati ogromno samoiniciative pri iskanju službe in pa predvsem biti pripravljen začeti na dnu. Nikoli si ne smeš reči, da znaš vse. Izdelovanje iger je svojstven način življenja , kar je treba čutiti vsak dan in ne le petnajstega v mesecu.



Znate iz besed tkati čarovnijo? Podrobno oceniti strojno in programsko opremo ter igre? Se držati nemogočih rokov? Lahko bi bili...

NOVINAR

Ime: Andrej Potočnik

Starost: 28 **Naziv: Pisec pri PCF**

Opis dela: Moje delo je izjemno preprosto. Natovorijo mi kopico škatlic, nakar jaz njihovo vsebino pregledam. Pri supertestu je potrebno upoštevati še medsebojne primerjave, drugače pa se vedno meri to, kako se naprava obnese, kornu je namenjena in kakšna je njena cena.

Plača: Plača je in ni znosna. Bila bi boljša, če bi pisal vsak dan. Tako pa za intenzivne tri ali štiri dni pisanja zaslužim denar za položnice in podobno.

Kvalifikacije: V bistvu so precej skromne. Moja primarna služba je vodja servisa v slovenskem računalniškem podjetju, ker pa očitno vseskozi vrtim gofljo, je Nikola ugotovil, da bi se me dalo porabiti tudi kot sodelavca pri reviji. Tako sem pričel z opisovanjem pri takratnem PC Garnerju, zdaj pa nadaljujem delo pri PCF.

Pot do poklica: Računalniškega novinarja? A to obstaja? Hm. Verjetno bi bila najboljša pot študij računalništva in informatike ter udeleževanje literarnih krožkov. Koristilo vam bo tudi, da pijete pivo in znate Štoparskega vodiča na pamet.

Možnosti za napredovanje: Možno je napredovanje v namestnika urednika, vendar bi v tem primeru moral biti na uredništvu vsak dan, kar pa je ta hip neizvedljivo. Poleg tega se slabo držim rokov, sem pozabljiv, najbolj pa me ubijajo papirološke vojne. Dajte mi kos strojne opreme, pa bom srečen kot tiletni otlok.

Kaj vam je pri vašem delu najbolj všeč? Razgibanost dela. Zmerom je nekaj novega, vedno nekdo pogrunta nov pristop k nečemu. Računalniška industrija se razvija z astronomsko hitrostjo, pisanje o tem razvoju pa je zato zmerom pestro. Uživam tudi v tem, da se lahko izživljam nad slabimi izdelki.

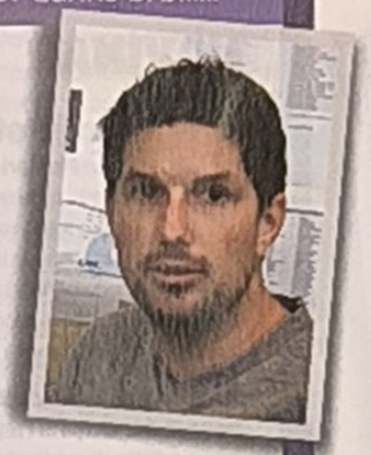
Česa pri vasem delu ne marate? Kadar me nekdo že stotič sprašuje o isti stvari. Sploh pa ne maram, kadar mi ob nakupu računalnika ljudje pošljejo seznam opreme in me vprašajo, če je izbor v redu. Takšna e-sporočila brišem v sekundi.

Največji izziv: Hudih izzivov, kot je Tour de France, pač ni. Največkrat se bojujem s časom, saj testni primerki mnogokrat pridejo v zadnjem hipu. Vendar mi (nam vsem) je še vedno uspelo, kar pomeni, da smo v redu ekipa. Enkrat letno me čaka še izziv testiranja velikih monitorjev, kar pomeni obilo fizikaljenja.

Nasvet bodočim računalniškim novinarjem? Preberite Blefsikon računalništva. Tako boste točno vedeli, česa NE SMETE reči v primerih, ki so tam navedeni. Drugače pa, če vas računalništvo resnično zanima, ogromno veste, ste komunikativni, pijete pivo – poskusite, izgubiti nimate ničesar. Aja, še to, v našem poklicu je nujno podkupovanje lektorja.

Znate določiti vir težav z računalnikom? Ohraniti živce kljub razdraženim strankam? Sledite razvoju strojne opreme? Lahko bi bili...

SERVISER



Ime: Vojko Ocepek

Starost: 27 **Naziv: Serviser računalniške opreme, Acord-92**

Opis dela: Moje vsakodnevno delo je servisiranje računalniške opreme. Sem sodijo različna opravila od sestavljanja računalnikov, iskanja rešitev s pomočjo interneta na straneh izdelovalca opreme, pa vse do urejanja administrativnih zadev.

Plača: Plača serviserja naj bi bila v primerjavi s podobnimi poklici nekoliko višja. Tudi redno zaposlitev se da hitro dobiti, kar je danes na trgu delovne sile že prava redkost.

Kvalifikacije: Za delo serviserja je potrebno veliko znanja z vseh področij računalništva; osnovno pa je dobro poznavanje tako strojne kot programske opreme. Znanja in izkušenj ni nikoli preveč. Več, kot znaš, več veljaš.

Pot do poklica: Sama izobrazba ti na področju servisiranja ne koristi veliko. Bistvenega pomena so predvsem izkušnje, pa tudi delodajalci ne gledajo kaj preveč na izobrazbo. Cenijo praktično znanje, ki ga lahko uporabiš pri njih.

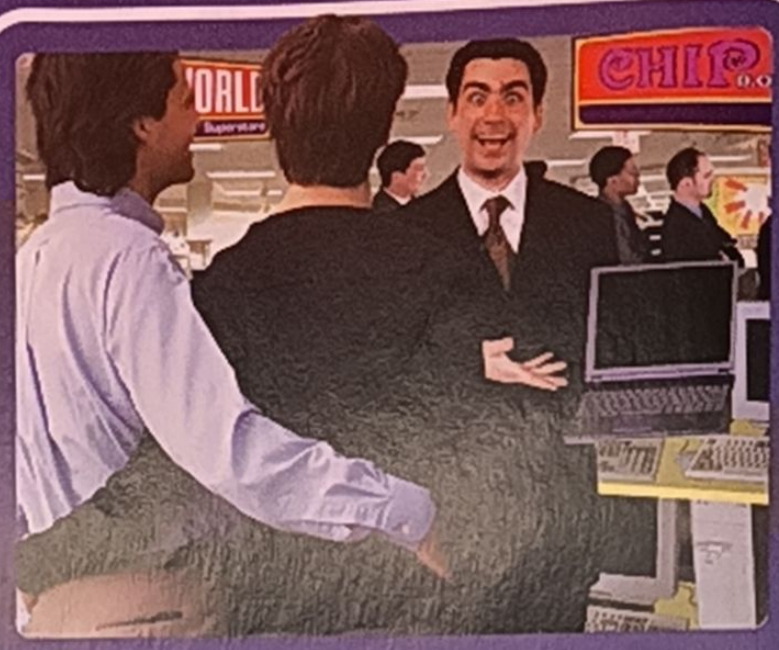
Možnosti za napredovanje: Napredovanje je možno le z nenehnim nadgrajevanjem znanja, tudi v tujini. Nekatera podjetja ti tako izobraževanje omogočijo, druga pa ne, kar je odvisno predvsem od potreb po znanju, vodstva in ciljev določenega podjetja.

Kaj vam je pri vašem delu najbolj všeč? Pri delu z računalniki se izpopolnjuješ skoraj vsak dan. Vedno se srečuješ z novimi problemi, ki jih je potrebno rešiti. Najboljši pa je občutek, ko napako odpraviš.

Česa pri vašem delu ne marate? Velik del tega poklica predstavlja delo s strankami, ki pa niso vedno najbolj prizanesljive; nekateri ljudje pač mislijo, da vse vedo in da se mora svet vrteti okoli njih. V večjih podjetjih, kot je Acord-92, je tudi precej dela s papirji.

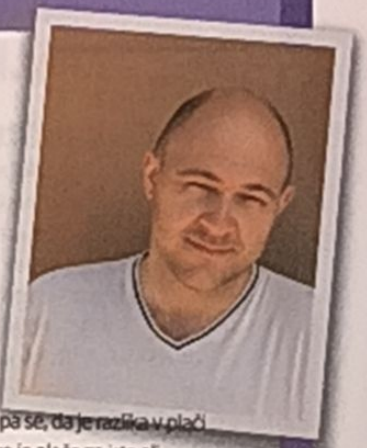
Največji izziv: Pri servisiranju računalnikov izzivov prav zares nikoli ne zmanjka; pravzaprav je izziv vsak kos opreme, ki pride na popravilo. Nikoli ne znaš vsega, vedno se pojavi kakšna nova okvara oziroma napaka, ki jo moraš rešiti sam s pomočjo logike in prej osvojenega znanja, predvsem pa predhodnih izkušenj.

Nasvet bodočim serviserjem? Znanja, ki je potrebno za servisiranje računalnikov in računalniške opreme, si ne boste pridobili čez noč. Vsi, ki se odločajo za ta poklic, naj bodo pripravljeni na nenehno izpopolnjevanje, pa tudi zmožnosti logičnega mišljenja jim ne sme primanjkovati.



Znate svetovati ljudem pri nakupu? Voditi ekipo in motivirati ljudi okrog sebe? Se hitro učite? Lahko bi bili...

PRODAJALEC



Ime: Igor Gabršek

Starost 31 **Naziv: Vodja maloprodaje, Chip**

Opis dela: Opravljam delo prodajnega in nabavnega referenta, skrbim za nabavo materiala iz tujine in stike s partnerji, pripravljam marketinški material za podjetje, včasih me doleti kakšna veleprodajna naloga, po potrebi pa pomagam pri servisiranju in sestavljanju računalnikov.

Plača: S svojim zaslužkom sem zadovoljen, zavedam pa se, da je razlika v plači povezana tudi z lokacijo samega delovnega mesta; tako je plača za isto ali podobno delovno mesto v Ljubljani višja, kot v našem delu Slovenije.

Kvalifikacije: Po izobrazbi sem strojni tehnik, pristal pa sem v računalništvu. Sem me je zaneslo predvsem veselje do osebnih računalnikov in računalniških iger, ki sem jih igral od rane mladosti, v trgovsko stroko pa sem zašel enostavno zato, ker se je to delovno mesto ponujalo v trenutku, ko sem ga najbolj potreboval. Seveda je za uspeh v tem poklicu potrebno kar nekaj znanja in spretnosti, veliko pa je odvisno tudi od interesa in motiviranosti posameznika.

Pot do poklica: Končal sem srednjo šolo strojne smeri, izkušnje v računalništvu pa sem od začetka pridobival sam, kasneje pa na delovnem mestu. Pred to zaposlitvijo sem si nabiral izkušnje na različnih delovnih mestih, v računalniški stroki pa vztrajam že devet let in to v istem podjetju, kar pove marsikaj...

Možnosti za napredovanje: Vse je odvisno od razvoja podjetja, pa tudi od situacije, v kateri se bo v prihodnosti znašla IT industrija. Vsi vemo, da je položaj težak, podjetij ogromno, treba je biti pošten, delati dobro in kvalitetno, predvsem delati z vsemi strankami na dolgi rok, kajti dober glas seže v deveto vas.

Kaj vam je pri vašem delu najbolj všeč? Ugaja mi delo z ljudmi, strankami, čeprav se včasih umaknem na servis, kjer v miru tudi kakšno stvar popravim. Mislim pa, da imam žilico za prodajo – ta mi gre najbolje od rok....

Česa pri vasem delu ne marate? Preveč pametnih ljudi, polnih podatkov in informacij, ki jim jih posredujejo ljudje, ki zase verjamejo, da so neznansko pametni. Ne maram ljudi, ki niso zmožni dialoga, ampak vztrajajo samo pri "svojem prav". Takšni me spravijo v zares slabo voljo...

Največji izziv: Pravi izziv je prodati opremo ali storitev zahtevni stranki, takrat moraš zares dati vse od sebe.

Nasvet bodočim prodajalcem računalniške opreme? Ta poklic bi priporočal mladim, saj je delo zmeraj razgibano in zanimivo, zavedati pa se morajo, da na trenutke tudi zelo stresno. Dolgčas vam v tem poslu ne bo.

LOV ZA IZOBRAZBO IN SLUŽBO

Pobrskajte po internetu in odkrijte možnosti, ki vam lahko spremenijo življenje.

IŠČETE DELO?

ZAVOD REPUBLIKE SLOVENIJE ZA ZAPOSLOVANJE

www.ess.gov.si

AGENCIJE ZA ZAPOSLOVANJE

Gre za agencije in zaposlitvene portale, ki ponujajo kadrovsko svetovanje in vam omogočajo vpis v njihovo podatkovno bazo. Vaše podatke posredujejo delodajalcem in vas obveščajo o prostih delovnih mestih, ki so v skladu z vašimi interesi in znanji.

www.adecco.si
www.advise.si
www.alppeca.si
www.atama.si
www.hill-int.si
www.honorarci.com
www.kadis.si
www.mservis.si

Z nekaterimi slovenskimi računalniškimi podjetji se lahko povežete tudi neposredno in si na njihovih spletnih straneh ogledate, katere zaposlitve vam ponujajo. Na primer:

www.acord-92.si/zaposlitev.php
www.comtron.si/jobs_detail.asp

Tudi pri *PCFormatu* vedno radi prisluhnemo potencialnim novim sodelavcem, zato kar pogumno pošljite našemu uredniku ponudbo, ki je ne bo mogel zavrniti.

DODATNO IZOBRAŽEVANJE

Tudi če niste končali katere izmed navedenih šol, ni vse izgubljeno. Z nekaj dobre volje in cekinov v žepih si lahko vsa potrebna znanja pridobite v številnih slovenskih izobraževalnih centrih. Ponudba je pestra: od osnovnih tečajev (Windows, internet, *Outlook, Word, Excel, Access, Office XP*) pa vse do izpitov, ki so potrebni za pridobitev katerega koli Microsoftovega statusa. Za pokušino se odpravite na spodnji strani, vendar ne pozabite, da za marsikatero delovno mesto formalna izobrazba sploh ni več prvotnega pomena.

www.housing.si/
www.lancom.si/Izobrazevanje/

ZNANJA NI NIKOLI PREVEČ

Srednje šole

S pridobivanjem specializiranih znanj s področja računalništva in informatike lahko pričnete že po končani osemletki. Obe šoli ponujata tudi izobraževanje odraslih in prekvalifikacijo v poklic računalniškega tehnika. Več informacij dobite na:

SREDNJA ELEKTRO – RAČUNALNIŠKA ŠOLA, MARIBOR www.sersmb.net/web/index.htm
SREDNJA ŠOLA ZA ELEKTROTEHNIKO IN RAČUNALNIŠTVO, LJUBLJANA www.s-sser.lj.edus.si/nova/index.php

Fakultete

Če sodite med nadebudne najstnike, ki še vedno gulijo srednješolske klopi, pri tem pa vidite svojo prihodnost v računalniški industriji, vam je na voljo več možnosti:

FAKULTETA ZA RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKO, LJUBLJANA www.fri.uni-lj.si
FAKULTETA ZA ELEKTROTEHNIKO, RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKO, MARIBOR www.feri.uni-mb.si

Obe fakulteti usposabljata računalniške strokovnjake različnih profilov tako na dodiplomskem, kot tudi podiplomskem študiju. Študijske smeri, predmetnike, urnike in ostale podrobnosti pa si natančneje oglejte na spletnih straneh obeh fakultet.

Računalniška znanja si lahko pridobite tudi na obeh pedagoških fakultetah, ki usposabljata pedagoške delavce oziroma učitelje računalništva. Dodiplomski študij poteka v obliki dvopredmetnega pedagoškega študija matematike in računalništva.

PEDAGOŠKA FAKULTETA MARIBOR
www.pfmb.uni-mb.si/
PEDAGOŠKA FAKULTETA, LJUBLJANA
www.pef.uni-lj.si/

PROTIVIRUSNE REŠITVE ZA PODJETJA IN POSAMEZNIKE

Rešitev:	Tip uporabnika:	Tip licence:
Panda Antivirus Titanium **PRVI V SLOVENŠČINI!**	Domači uporabniki	1 licenca
Panda Antivirus Platinum 7.0 **NOVOST: Vključen požarni zid**	Podjetja in samostojni strokovnjaki z enim ali več samostoječimi računalniki v omrežju brez strežnikov	1 licenca Paketi 5 ali 10 licenc
Panda Antivirus Small Business Edition for Desktops and File Servers	Podjetja in samostojni strokovnjaki z računalniki, povezanimi z enim ali več strežniki	Paketi 5, 10, 25 ali 50 licenc
Panda Antivirus Small Business Edition for Desktops, File Servers and Exchange	Podjetja in samostojni strokovnjaki s poštnimi strežniki Exchange in računalniki, povezanimi z enim ali več strežniki	Paketi 5, 10, 25 ali 50 licenc
Panda Antivirus Enterprise Suite	Srednja in velika podjetja	Licence (6 ali več)
Panda Perimeter Scan	Srednja in velika podjetja Ponudniki storitev (xSP)	Licence (6 ali več)

- TEHNIČNA PODPORA V SLOVENŠČINI 24 ur/365 dni
- DNEVNE POSODOBITVE

Generalni zastopnik za Slovenijo: Ribera d.o.o., Stari trg 5a, Trebnje
Tel.: 07/3461-020, Fax: 07/3461-021; www.ribera.si; ribera@ribera.si

presis prevajalni sistem

POTREBUJETE POMOČ PRI PREVAJANJU?

ELEKTRONSKI SLOVARJI

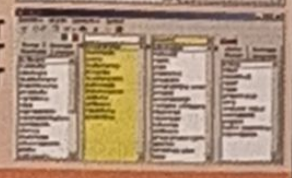
Prevajalni sistem Presis z vgrajenim pomnilnikom prevodov je odlično orodje za pomoč pri prevajanju iz slovenskega v angleški jezik. Zaradi samodejnega prevajanja, ki upošteva osnovne slovnične značilnosti obeh jezikov, še posebej slovenskega, je prevajanje z njegovo pomočjo hitrejše in udobnejše.

IZJEMNA PROMOCIJSKA CENA ZA PRVIH 1000 UPORABNIKOV!

presis - osebni paket
slovensko-angleški modul, vmesnika MINI in IE
Letna uporaba z vključenim DDV: **4.800 SIT**

presis - poslovni paket
slovensko-angleški modul, vmesniki MINI, IE in PRO
Letna uporaba z vključenim DDV: **24.000 SIT**

Slovar slovenskega knjižnega jezika	20.800 SIT
Veliki angleško-slovenski slovar	17.700 SIT
Slovensko-angleški slovar	16.680 SIT
Veliki nemško-slovenski slovar	17.700 SIT
Veliki slovensko-nemški slovar	16.680 SIT
Veliki italijansko-slovenski slovar	17.700 SIT
Evropski slovar	9.990 SIT
Slovensko-angleški pravni slovar	12.800 SIT
Veliki ugankarski slovar	9.600 SIT



NOVO!

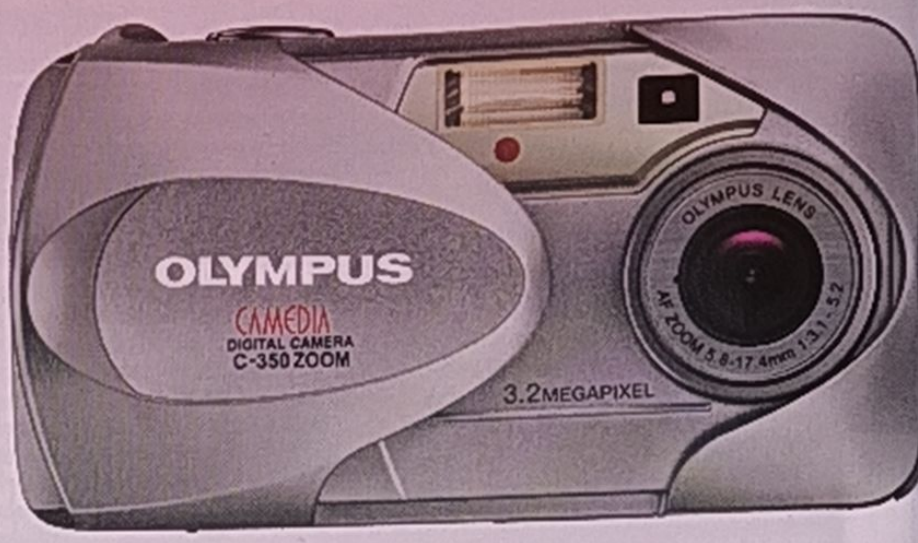
Angleško-slovenski in slovensko-angleški poslovni slovar	12.900 SIT
Hiper slovar italijanskega in slovenskega jezika	9.600 SIT
Amebisov besedni zaklad	6.900 SIT

AMEBIS

Amebis d.o.o., Bakovnik 3, p.p. 69, 1241 Kamnik
Tel./fax: +386 1 831 10 35, e-mail: info@amebis.si, http://www.amebis.si

PCFormat Nagradna Igra

LaserJet 1150 – zanesljiv tiskalnik za vsako manjšo ali srednje veliko pisarno.



Olympus Camedia C-350 Zoom – trije megapiksli, s pomočjo katerih vaši spomini ne bodo zbledeli.

ZADENITE! LASERSKI TISKALNIK LASERJET 1150

Z nekaj sreče do HP laserskega tiskalnika.

Potem ko smo pretekli mesec doživeli orjaški odziv na našo nagradno igro z laserskim tiskalnikom, ta mesec podarjamo še enega. Naši dobroti ni videti konca, kajne?

HP je v svetu laserskih tiskalnikov nekaj takšnega, kot je Mercedes v svetu avtomobilov. Njegovi laserski tiskalniki morda res ne bodo zadovoljili mladostnih zagnancev, ki si želijo vetra v laseh, vendar pa so zaradi svoje zanesljivosti, kakovosti in odlične vrednosti za ceno že leta prva izbira poslovnih okolij in vseh, ki si želijo vrhunski tiskalnik za domačo pisarno.

Model LaserJet 1150 prinaša kakovosten tisk pri ločljivosti 1.200dpi in hitrost tiskanja do 17 strani v minuti. Glede na to, da v večini pisarn dokumentov ne tiskajo neprestano, smo zelo veseli tudi dejstva, da je tiskalnik bliskovito hitro pripravljen na tiskanje prve strani – potrebuje namreč le 10 sekund. Toner zagotavlja tiskanje do 2.500 strani. Seveda je združljivost z vsemi operacijskimi sistemi zagotovljena, HP-jev logotip pa zagotavlja tudi dolgoživost, saj je LaserJet 1150 izdelan in preizkušen za delo z do 10.000 stranmi na mesec. Več bi najbrž potrebovali le, če odpirate tiskarno.

Kdo si takšnega korenjaka ne bi želel na mizi? Pojdite na **www.pcformatslo.net/nagradna/** ter odgovorite na nagradno vprašanje. Za več informacij o HP-jevih tiskalnikih HP pa ne pozabite obiskati strani **www.hp.com/si**.

Pravila

1. Zaposleni pri VideoToP-u, HP Slovenija in njihovi družinski člani ne morejo sodelovati v nagradni igri.
2. Žreba ne borno zagovarjali. Urednikova odločitev je dokončna.
3. Odgovor podajte do 30. septembra 2003, ki je zadnji dan za sodelovanje v nagradni igri.
4. Nakup ni potreben.
5. Vsako gospodinjstvo lahko sodeluje v nagradni igri samo enkrat.
6. Imena in kontaktne podatke sodelujočih lahko VideoToP uporabi za obveščanje o svojih ponudbah in vsebini revij.
7. Zmagovalec bo tisti, ki ga prvega izžrebamo in bo odgovoril pravilno.
8. Zmagovalec bo obveščen po elektronski pošti ali po telefonu.
9. Pridržujemo si pravico, da nagrado zamenjamo s podobno, podobne vrednosti.

hp invent

ZADENITE! OLYMPUS CAMEDIA C-350 ZOOM

Digitalni fotoaparat s 3,2 megapiksla, v vrednosti 90.000 SIT.

Če ste navdušenec nad tehnologijami, ne smete biti brez digitalnega fotoaparata. Kot lahko preberete v naši temi na strani 32, vam digitalne fotografije omogočajo veliko več, kakor samo pregledovanje slik na računalniku ali pošiljanje po e-pošti.

V kolikor še nimate digitalnega, nastopimo mi. Z odgovorom na nagradno vprašanje na naslovu **www.pcformatslo.net/nagradna/** si boste zagotovili sodelovanje v nagradni igri, v kateri si lahko priborite Olympusov Camedia C-350 Zoom, z ločljivostjo 3,2 megapiksla in 3x optičnim zoomom. Fotoaparat s svojim stilnim ohišjem in težo samo 170g gotovo ni nekaj, kar bi morali skrivati po torbah, zaradi preprostosti uporabe in vgrajenih predprogramiranih načinov fotografiranja pa je odlična izbira tudi za začetnike. Od prve fotografije naprej ste tako lahko prepričani, da boste izdelovali vrhunske fotografije, ki ne bodo končale v Košu na vašem namizju.

Vendar ne mislite, da boste C-350 hitro prerasli. Na voljo je možnost snemanja filmov v formatu QuickTime v ločljivosti 320 x 240 točk, način makro omogoča fotografiranje že z razdalje 20cm, tukaj pa so tudi ročne nastavitve uravnotežanja beline ter občutljivosti ISO (od 64-400). LCD zaslonček je svetel in v diagonalo meri 4,5cm, zraven aparata pa dobite 16Mb kartico XD-Picture. Več informacij o Olympusovih fotoaparatih najdete na naslovu **www.olympus.com**.

Pravila

1. Zaposleni pri VideoToP-u, Olympusu ter njihovi družinski člani ne morejo sodelovati v nagradni igri.
2. Žreba ne borno zagovarjali. Urednikova odločitev je dokončna.
3. Odgovor podajte do 30. septembra 2003, ki je zadnji dan za sodelovanje v nagradni igri.
4. Nakup ni potreben.
5. Vsako gospodinjstvo lahko sodeluje v nagradni igri samo enkrat.
6. Imena in kontaktne podatke sodelujočih lahko VideoToP uporabi za obveščanje o svojih ponudbah in vsebini revij.
7. Zmagovalec bo tisti, ki ga prvega izžrebamo in bo odgovoril pravilno.
8. Zmagovalec bo obveščen po elektronski pošti ali po telefonu.
9. Pridržujemo si pravico, da nagrado zamenjamo s podobno, podobne vrednosti.

OLYMPUS
RAZLIKA JE OPAZNA

MEGAhit

10 X ZAKAJ ?

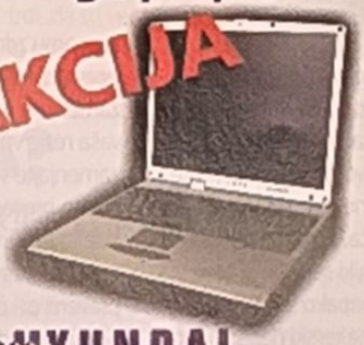
Računalnik MEGAhit

NOVO PRIHAJA MEGA PC

- ker ima 10 letno tradicijo
- ker ima 24 mesecev garancije
- ker ima organiziran kvaliteten servis in tehnično podporo
- ker za svojo ceno ponuja največ
- ker je lepega videza
- ker so z njim zadovoljni moji prijatelji
- ker ga dobim v 3 delovnih dneh
- ker ga lahko kupim na obroke
- ker ga po želji dostavijo na dom*
- ker . . .

ga preprosto moram imeti !

AKCIJA



intel inside celeron

HYUNDAI

Notesnik HYUNDAI

Ekran velikosti 14" XGA
Intel® Celeron® processor 1,7 GHz (opcija P-4, Celeron)
SIS 650+SB 691 s 400 MHz uro in 533 MB/s Bandwidth
256 MB DDR pomnilnik PC-2100 (2 slota) - opcija 512 MB
Combo enota 8x8x8x32 (CDRW in DVD)
Trdi disk 30 GB (opcija večji diski)
Vgrajena grafika z deljenim pomnilnikom do 64 MB TV-out
Zvočna kartica, mikrofon in zvočniki
FM 56K - V.90 HSP
LAN 10/100
3x USB, 1x PS/2, 1x paralel port, IrDA 1.1
Firewire VIA VT-6306 (1394)
LiIon Smart baterije ,7H/2000 mAh
SLO tipkovnica 88 tipk, Touch pad PS/2
WIN XP Home
325x275x41 mm, 3,1 kg
Prenosna torbica

cena **278.880** sit

AKCIJA

DALJINEC ZA KRMILJENJE RAČUNALNIKA

ATi RemoteWonder
Daljinec deluje preko RF
(Radijska frekvenca 2,4GHz)
in ima možnost nastavitve
16 različnih kanalov,
domet je odvisen od okolja, cca 10m (+/-).
deluje z različnimi grafičnimi karticami

cena **6.600** sit

ob nakupu skupaj z katerokoli grafično kartico
samo **5.000** sit

MEGAhit PREMIUM 2.0 DVD-RW

Intel® Celeron® processor 2,0 GHz
Spomin 256 MB 333 DDRAM
Trdi disk 40 GB 7200 ATA 100 IBM
Matična plošča MSI 845E MAX-L USB 2.0
z vgrajenim zvokom 5.1 in mrežno kartico 10/100
Grafična kartica GeForce4 440 64MB TV out
FDD 1.44, DVD 16/48 MSI, CD-RW 48/24/48
Ohišje MJC G9 ATX 300 na sliki
(tipkovnica, miška in zvočniki niso všteti v ceno)

cena **115.900** sit

Dodatno priporočamo:
Monitor Hyundai ImageQuest QV770 na sliki
1024*768/85Hz

cena **35.900** sit
ali
Monitor Hyundai ImageQuest Q17 LCD
1280*1024/60Hz

cena **125.900** sit

intel inside pentium 4

* Dostava na dom je preko dostavne službe. Vse cene v oglasu vsebujejo DDV in veljajo ob plačilu z gotovino. Opravičujemo se za morebitne napake v oglasu.

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane zaščitene blagovne znamke podjetja Intel Corp.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI:

DOLENJSKE TOPLICE
RICH COMPUTERS, Henigman Rajko s.p.,
Na griču 5, 8350 Dolenjske toplice
Tel: 07 306 6850

KRANJ
ABAKUS TRADING d.o.o.
Vodopivčeva ulica 17, 4000 Kranj
Tel: 04 236 8656

MARIBOR
BIROSTROJ COMPUTERS d.d.
Mladinska ulica 3, 2000 Maribor
Tel: 02 234 7800

MENGEŠ
AZ net, računalniški sistemi d.o.o.
Glavičeva ulica 1, 1234 Mengeš
Tel: 01 729 1263

NOVA GORICA
BE BOP TPS d.o.o.
UL. 25 maja 61, Rožna dolina,
5000 Nova Gorica
Tel: 05 333 2005

RAKEK
UNING d.o.o.
Unec 25, 1381 Rakek
Tel: 01 709 6440

ROGAŠKA SLATINA
BIOS računalniški inženiring
Kregar Franc s.p.
Brestovška 27, 3250 Rogaška Slatina
Tel: 03 581 4588

SEVNICA
COMP.ING.
Zupan Drago s.p.
Glavni trg 34, 8290 Sevnica
Tel: 07 816 0260

ŠENTVID PRI STIČNI
Računalniški inženiring, ISOFT
Marko Kastelic s.p.
Sad 2, 1296 Šentvid pri Stični
Tel: 01 7805 044

TREBNJE
BIRO SISTEM Franci Jarc s.p.
Cankarjeva ulica 8, 8210 Trebnje
Tel: 07 348 1170
Poslovalnica Krško
CKZ 131, 8270 Krško
Tel: 07 490 5225

e-misija

www.e-misija.si

E-misija d.o.o.
Ljubljanska cesta 21d
1241 Kamnik
Tel.: 01 830 35 30

PE **KRANJ**
Ul. Jake Platiše 17
04 235 20 20

PE **LJUBLJANA**
Šmartinska 55
Zeleni trikotnik
01 544 30 55

PE **MARIBOR**
Ul. Talcev 24
02 229 61 80

PE **NOVO MESTO**
Zwittrova ul.1
tel.: 07 337 25 70

RAČUNALNIK, OZDRAVI SE!

Po treh desetletjih čudnih sporočil o napakah, bi lahko namizni PC kmalu nehal tarnati in se pričel sam popravljati. **Luis Villazon** predstavlja računalnik, ki se sam zdravi...

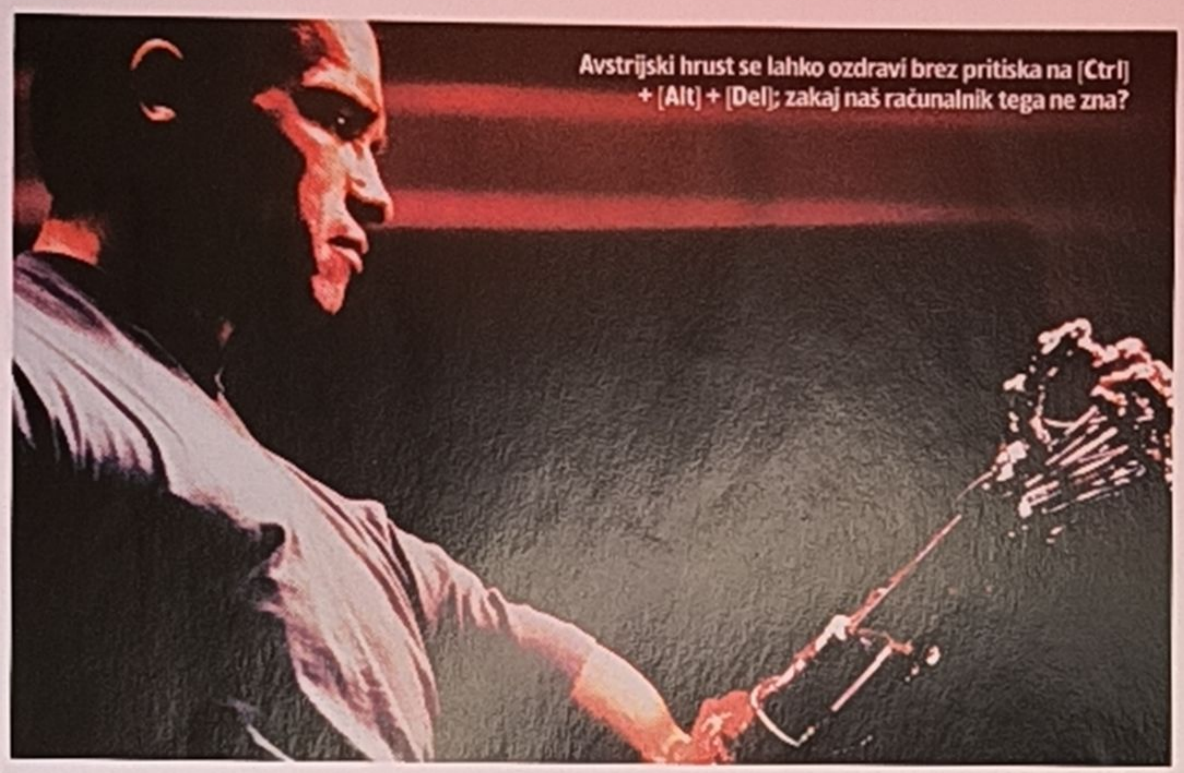
Na svetu je več kot 500 milijonov računalnikov. Pomežiknite. Eden med njimi se je sesul. Dotaknite se nosu. Nek trdi disk je ravnokar izgubil vse podatke. Skuhajte si kavo in do takrat, ko se boste vrnili pred zaslon, se bo nekemu spletnemu strežniku uničila osnovna plošča, zaradi česar ne bo deloval vsaj 24 ur. Računalniki se kvarijo, to je življenjsko dejstvo. Naj gre za napako s strojno ali programsko opremo, virus ali hekerski napad, nas računalniki vedno znova razočarajo in izgleda, da se jim to dogaja veliko pogosteje, kot drugim kosom tehnologije. Če jih ne moremo narediti bolj zanesljive, v čem je sploh smisel, da jim še naprej povečujemo hitrost in jih delamo bolj zapletene?

Dobro je vedeti

A še preden se napotimo na futuristično ozemlje, je pravi čas da razmislite, kako lahko svojemu PC-ju preprečite, da bi se kvaril. V preteklih letih smo pomagali številnim bralcem *PCFormata* in smo tako spoznali nekaj stvari. Prvič, uporabljajte Microsoftovo storitev Critical Update Notification, s pomočjo katere bodo Windows na internetu stalno preverjali, ali so na voljo novi varnostni popravki. Nadalje, vedno izdelajte varnostne kopije vseh svojih podatkov. Če je le mogoče, se poskusite izogniti nepotrjenim gonilnikom za Windows XP. Preverite, ali je vsa vaša strojna oprema na seznamu združljivih naprav za XP (obiščite **www.microsoft.com/hcl**). In vsakič, ko zamenjate kakšno komponento, se prepričajte, da vaša rezervna zagonska disketa deluje. Nikoli ne zamenjajte več kot eno komponento hkrati in vmes vedno preverite, ali sistem deluje. NIKOLI ne odpirajte sumljivih datotek, ki so priložene elektronskemu sporočilu, ne da bi pred tem preverili pri pošiljatelju. Če ste si že namestili brezžično omrežje, vklopite enkripcijo WEP (več na strani 40). Pri širokopasovnih povezavah vedno uporabljajte požarni zid ter najbrž najboljši nasvet – če ni pokvarjeno, ne popravljajte.

Začetki so težki

Sedaj ko smo opravili z osnovami, se vrnimo k samopopravljajočemu se siliciju. Najprej je šlo le za strojno opremo. Ko sta Presper Eckert in Johnny Mauchly leta 1945 sestavila računalnik ENIAC, da bi z njim preračunavala poti topniških izstrelkov, so ga lahko uporabljali le po nekaj ur, potem pa so ga morali zaustaviti in zamenjati nekaj ducatov od 18.000 stekleno-termioničnih ventilov. Procesor Pentium M ima danes 77 milijonov tranzistorjev in povprečno življenjsko dobo desetih let. Če si ogledamo samo tranzistorje, so računalniki danes vsaj 15 milijonkrat bolj zanesljivi kot pred 50 leti. Napredek pri drugih komponentah ni bil tako dramatičen, ampak ostaja dejstvo, da je strojna opre-



Avstrijski hrust se lahko ozdravi brez pritiska na [Ctrl] + [Alt] + [Del]; zakaj naš računalnik tega ne zna?

ma še vedno najbolj poredko glavni dejavnik računalniške okvare. Tradicionalne rešitve za zmanjšanje možnosti izgube podatkov zaradi odpovedi strojne opreme, kot je RAID (glejte okvir) in druge podobne rešitve, se še vedno prodajajo zato, ker smo uporabniki demonizirali strojno opremo. Jasno je, da smo s tem zgrešili bistvo težave.

Glavni krivec računalniških okvar je programska oprema. Tisti, ki zbirajo statistike o tovrstnih zadevah, bodo največkrat trdili, da pride do velikega števila napak zaradi človeške napake. A če dobro razmislimo, so vse človeške napake v bistvu napake programske opreme, ki jim to sploh dovoli. Napačni vnosi bi morali biti prestreženi, vedno pa bi morali imeti možnost preklicati napake, kot je recimo pri brisanju datotek. Tudi nezdružljivost posameznih kosov strojne opreme je največkrat posledica gonilnikov in gonilniki so, seveda, programska oprema. Strojna oprema je krogla, uporabnik je tip, ki drži prst na sprožilcu, med njima pa je pištola (programska oprema). In brez pravega varovala na pištoli bo nekdo v takšni situaciji nastradal.

Živela avtonomija

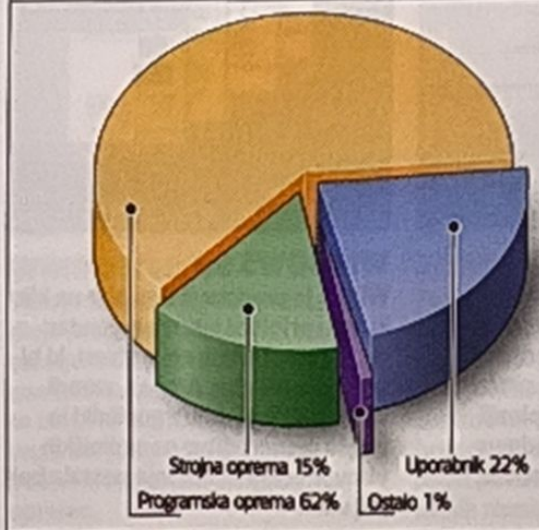
Pri IBM-ovem oddelku Tivoli so raziskovalci razvili svojo različico varovala. Imenujejo ga "avtonomno računalništvo" in je nastalo na podlagi navdiha, ki so ga dobili iz avtonomnega živčnega sistema v človeškem telesu. "Vsak nadzorni sistem ima pet stopenj: osnovno, vodeno, prilagodljivo, predvidljivo in avtonomno," razlaga Angus Jamieson, tehnični "ambasador" pri Tivoliju. "Sistem za ogrevanje, na primer, lahko doma nadzirate z ročnim stikalom – to je osnovni sistem. Časovno stikalo bi bilo vodeni sistem, termostat pa bi bil prilagodljiv." Jamieson trdi, da se večina računalniških sistemov poslužuje le enega izmed teh treh sistemov, cilj zaposlenih pri Tivoliju pa je prepričati IT administratorje, da bi se ↘

ČIGAVA JE KRIVDA?

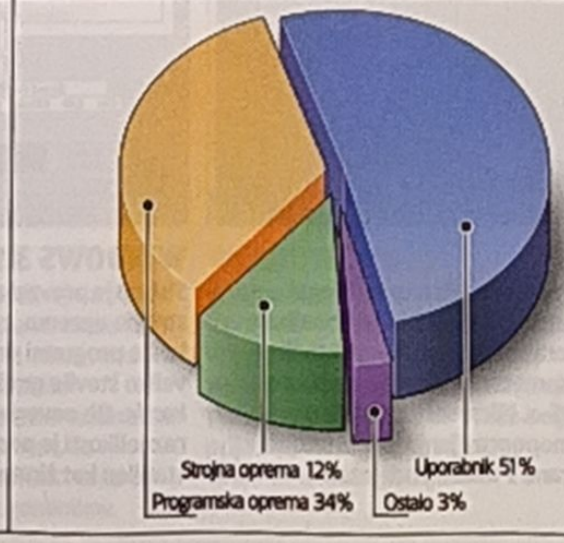
Pomirite se in štejte do 10, preden zbrcate trdi disk.

Raziskavi, ki so ju izvajali pri Gartner Group in Mori v zadnjih letih, so pokazali, da večina napak na PC-jih izvira iz napak v gonilnikih naprav in programske opreme – ponavadi gre za napake pri dodeljevanju pomnilnika. Na bolj zapletenih sistemih, kot so spletni strežniki in poslovne baze podatkov, pa je najpogostejši vzrok napaka operaterja. To je delno zato, ker so sistemi bolj zapleteni za uporabo, pa tudi zato, ker tovrstni sistemi poganjajo manjše število programov, zaradi česar ne prihaja do konfliktov med njimi.

RAZLOGI ZA NAPAKO – NAMIZNI PC-JI



RAZLOGI ZA NAPAKO – STREŽNIKI

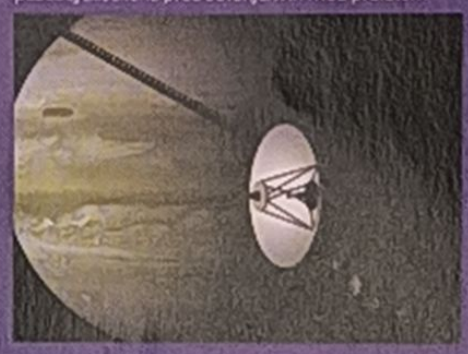


V VESOLJU VAS NIHČE NE SLIŠI KRIČATI

Kako se vesoljska plovila brez človeške posadke kosajo s sesutjem sistema?

VOYAGER1

Ta enotonska sonda, trenutno najbolj oddaljen umetno ustvarjen predmet, je imela sedem ločenih sistemov za samodiagnostiko in prepoznavanje napak. Zahvaljujoč tem sistemom je Voyager 1 ostal v delujočem stanju 30 let, vse dokler se leta 2003 ni preveč oddalji od Sonca in njegove sončne celice niso več prejemale zadostne energije. Njegova elektronika je bila posebej zaščitena pred sevanjem in med preletom



Jupitra je brez težav preživel 1.000-krat višje sevanje od tistega, ki bi bilo smrtonosna za človeka. Izjemno, kaj?

GALILEO

Veliko večji Galileo je med srečanjem z Jupitrom uporabljal nam bolj znan pristop: zagnal se je v varnem načinu. To je prekinilo misijo za pet ur in v tem času je moštvo z Zemlje moralo vzpostaviti povezavo, znova zagnati računalnik in poslati nove ukaze.

DEEP SPACE1

Del misije Deep Space 1, ki so ga lansirali leta 1999, je bil ta, da preizkusi avtonomno programsko opremo, ki bi prihodnjim plovilom omogočila delovati brez stalnih navodil z Zemlje. Računalnik bi se lahko v primeru okvare sam znova zagnal in se nato zavedel svojega položaja glede na položaj Sonca.

KDO POTREBUJE RAID?

Tehnologija RAID morda res varuje vaše podatke, a kaj pomenijo vse te številke?

RAID 0
V bistvu ne gre za RAID, saj pri njem ni redundance. Namesto tega so datoteke razdeljene na več diskov, s čimer se izboljša hitrost dela z datotekami.

RAID 1
Podatki se hkrati zapisujejo na dve ali več polj. Če vsaj en disk v skupini preživi, ne boste izgubili nobene datoteke.

RAID 2
Kode za popravljanje napak so zapisane na ločene diske. To omogoča, da so posamezne napake popravljene sproti in zagotavlja hitre prenose, vendar je tudi zelo drago, tako da ga doslej še nismo videli v komercialni uporabi.

RAID 3
Datoteke so razdeljene na več diskov z informacijami o pariteti za vsak ločen del. Dobra zanesljivost, vendar prezapleten za postavljanje.

RAID 4
RAID 3, vendar brez deljenja datotek. Zviša hitrost dostopa do podatkov z diska, vendar je obnova podatkov v primeru okvare veliko bolj zapletena.

RAID 5
RAID 4, z informacijami o pariteti in pomešanimi informacijami. Še hitrejši kot RAID 4, vendar manj zanesljiv v primeru napake.

RAID 6
Kot RAID 5, vendar z dodatno stopnjo paritete. Izredna zanesljivost, ki lahko preživi napake na več diskih hkrati. Ampak, verjemite nam, da je zadeva neverjetno zapletena.

RAID 7
Zelo draga kombinacija z vhodno-izhodnim nadzorom prenosa, predpomnilnikom in z ločenim diskom, samo za pariteto. Zelo hitra zadeva, vendar se zanaša na predpomnilnik, tako da je prenapetostna zaščita obvezna.

RAID 10
Isti zanesljivost kot pri RAID 1, vendar s pridobitvijo na hitrosti kot pri RAID 0. Žal precej drag sistem, ki je tudi težaven za postavitev.

RAID 53
Ponuja zanesljivost RAID 3 s hitrostjo RAID 5.

RAID 0+1
Zrcalno nasprotje RAID 10. Daje nam zanesljivost RAID 5 in hitrost RAID 0, vendar žal ob precej zasoljeni ceni.

VELIKI MODRI ZASLON SMRTI

PCF se je z Adrianom Hornom, IBM-ovim strokovnjakom, pogovoril o možnosti popolnoma stabilnega računalnika.

PCFormat Kdaj se bodo računalniki sami zdravili?
Adrian Samo-zdravljenje je fraza, ki je lahko zavajajoča. Potreba po človeškem posegu bo vedno obstajala.

PCF Ali bodo vsaj postali preprostejši za uporabo?
Adrian PC-ji postajajo preprostejši, vendar gre za postopen razvoj. Naslednji korak je narediti PC, ki bo podpiral samega sebe. To bo vsekakor mogoče prej kot v 15 letih.

PCF Kako bo to deloval?
Adrian Današnes PC izprazni pomnilnik in prikaže moder zaslon. V prihodnosti bo operacijski sistem spoznal, da se sesuje, ko stvari izvede v določenem zaporedju in zaradi tega ne bo naložil slabih datotek DLL in podobno.

PCF Zakaj se igralne konzole ne sesuvajo?
Adrian PlayStationi poganjajo popolnoma enake programe, iz dneva v dan. Če bi PC vsak dan poganjal isti program, bi imel možnost, da poganja še več. Operacijski sistem v PS2 je resnično majhen, medtem ko je PC ustvarjen tako, da lahko počne več različnih stvari.

PCF Kaj pa Maci?
Adrian Daleč od tega, da je Apple boljši proizvajalec opreme ali da ima boljše programe. Gre le za to, da Mac poganja štirismerno križišče, za razliko od špagetnega križišča na PC-ju. Ni čudno, da je manj težav.

PCF Ali bomo po 10 letih še vedno tolkli po [Ctrl]+ [Alt]+ [Del]?
Adrian Če ne bomo popolnoma spremenili načina izdelave programov, lahko vedno pričakujemo, da bomo PC morali znova zaganjati.

PCF Zakaj jih sploh prenašamo?
Adrian Mislim, da sistemi postajajo stabilnejši, vendar moramo razumeti, da so omrežja zapletena zadeva. Za nekatere med nami je PC najbolj produktivna stvar v življenju, tako da pravzaprav nimamo velike izbire.

lotili izdelave dveh najvišjih stopenj nadzora. Če nadaljujemo z analogijo s sistemom ogrevanja, bi to pomenilo, da bi termostat pričakoval hud mraz in bi povišal temperaturo (sistem predvidevanja), istočasno pa bi naslednji konec tedna vedel, da ne boste doma in bi izključil celoten sistem ogrevanja (avtonomni). V računalniškem svetu so pri Tivoliju uporabili ta koncept, da bi poslovnim sistemom z bazami podatkov omogočili lažje in hitrejše prepoznavanje napak, s čimer bi zavarovali sistem, še preden se izgubijo podatki.

Je nestabilnost problem?

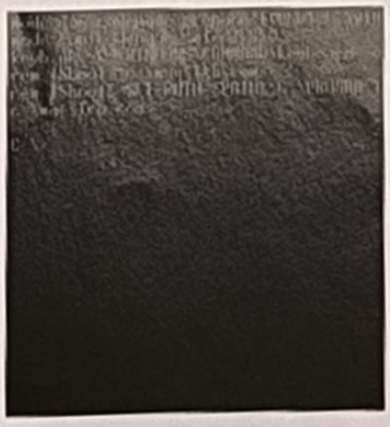
Delo znanstvenikov pri IBM-u obljublja veliko, vendar je videti, da se bo kljub takšnim napove-dim občasno zgodilo, da se bo računalnik sesul. Na ameriških univerzah v Stanfordu in Berkeleyu v Kaliforniji, delajo na skupnem raziskovalnem projektu, ki se je zadev lotil bolj pragmatično.

Namesto da bi izdelali računalnik, ki se nikoli ne sesuje, iščejo načine, kako uporabniku pomagati, da po napaki veliko hitreje prične z normalnim delom. Logično, kajne? Zgodba gre nekako takole. Predstavljajte si, da imate sistem, ki je zanesljiv v 99 odstotkih primerov. To pomeni, da bi se v povprečju vsako leto lahko zgodilo, da bo pokvarjen en odstotek vsega časa, torej približno 90 ur. Če bi ga popeljali do 99,999-odstotne zanesljivosti (slovita stopnja "petih devetk", h kateri stremijo ustvarjalci naprednih sistemov), bi to pomenilo, da bi okvaro lahko pričakovali vsakih 1.000 let, ali pa bi zmanjšali skupni čas vseh okvar v določenem letu na pičlih pet minut.

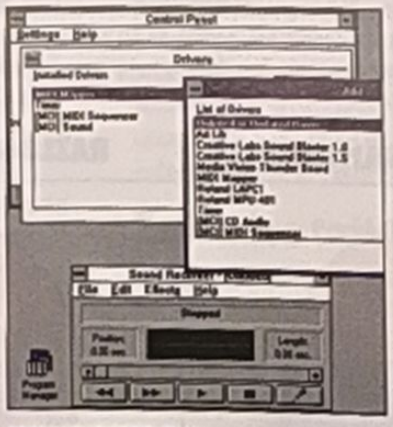
Ne samo, da je veliko težje doseči tisočletno zanesljivost, temveč je za večino sistemov hitra

TAKO JE BILO NEKOČ...

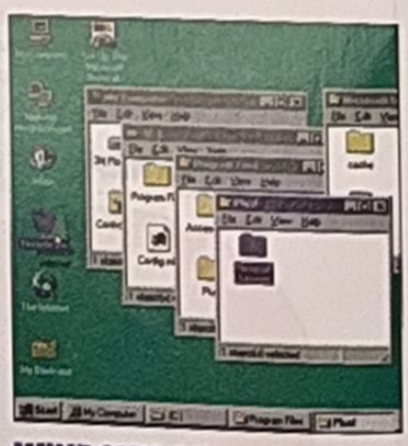
Ali postaja Windows bolj zanesljiv?



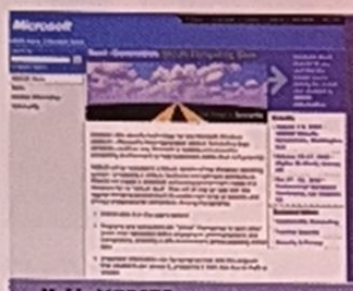
DOS
Zaradi številnih napak "illegal memory address" in podobnih, so uporabniki za sesuvanje krivili posamezne aplikacije, namesto DOS-a. Microsoftova ideja o samopopravljanju je bila takrat zbrana v ukazu undelete.



WINDOWS 3.1
Sistem je prevzel nadzor nad strojno opremo, zaradi česar so lahko programi pričeli podpirati veliko število grafičnih in zvočnih kartic. Ob neverjetni eksploziji raznolikosti je postal Windows stabilen kot žirafa na kotalkah.



WINDOWS 95
Win95 je predstavil Omrežje na klic in nam približal internet, vendar dobil tudi številne nove stvari, ki bi lahko šle narobe. Ampak, zaradi Koša, boljšega dela z gonilniki in boljše razporeditve pomnilniških virov je celotna izkušnja postala bolj prijetna.



ZAUPAJ MI, JAZ SEM RAČUNALNIK

Pogled na Microsoftovo prihodnost zanesljivega računalništva.

Kaj je NGSCB?
Next Generation Secure Computing Base je Microsoftov akronim, za tisto, kar smo včasih imenovali Palladium, njegov cilj pa je prinesti zanesljivo računalništvo v okolje Windows.

Ali je Windows trenutno nezanesljiv?
Da, je. Trenutno nimate možnosti, da bi preverili, ali so programi resnično tisto, za kar se izdajajo in da spreminjajo le tiste podatke, za katere trdijo, da jih spreminjajo.

Kako bo NGSCB to spremenil?
Tako, da bo ustvaril nov sistemski modul, imenovan Nexus, ki ga bo sistem poganjal ob obstoječi lupini operacijskega sistema. Aplikacije, ki bodo ustvarjene, da tečejo v Nexusu, lahko zapečatijo dele pomnilnika, tako da jih druga koda ne bo mogla nadzorovati ali spreminjati – niti operacijski sistem. Na tak način bodo lahko zagotovili varen kanal med tipkovnico in miško in med aplikacijo in zaslonom.

Bodo stari programi še vedno delovali?
Bodo, saj bodo Windows še vedno sprejemali programje, ki ni spisano za Nexus. Microsoft trdi, da bo NGSCB vedno vgrajen le po izbiri avtorjev. Vendar bodo nove aplikacije morda zahtevale, da uporabljate PC z okoljem Nexus, tako da bo vaša izbira omejena, če boste želeli slediti novim trendom.

Ali bo to smrt za spam in viruse?
Ne samo po sebi, vendar bo veliko lažje preprečiti delovanje obojih.

Ali mi bo ob Nexusu onemogočeno predvajanje piratskih datotek MP3 in nelicenčne programske opreme?
Microsoft upa, da bo tako.

povrnitev po napaki skoraj enako dobra, kot če okvar sploh ne bi poznali. Profesorja Armando Fox in David Patterson sta pred kratkim preučevala pristop ROC (Recovery Oriented Computing) na spletnih strežnikih. Z uporabo prebrisane aplikacije, imenovane PinPoint, ki je pozorno spremljala, katere aplikacije kateri uporabnik zaganja na strežniku, je njuna programska oprema lahko samodejno znova zagnala pokvarjene programske module, ko je bilo videti, da se je uporabnikov dostop do strani obesil.

Zadeva je veliko hitrejša kot doslej, saj ne potrebuje intervencije administratorja, ki bi opazil napako in nato strojno znova zagnal celoten sistem. Uporabnik bo opazil le kratek zamik med obdelavo njegove zahteve, ko se sistem znova zažene, pa se njegovo delo s stranjo nadaljuje, informacije o vsebini njegovega nakupovalnega vozička pa bodo še vedno tam.

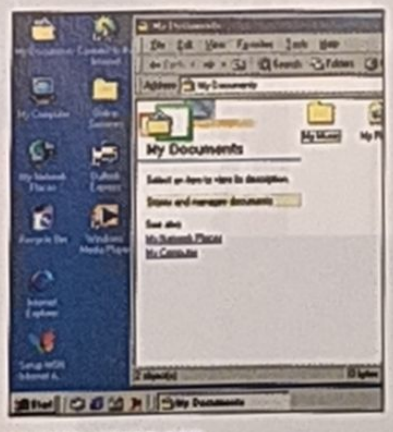
Edino zdravilo

Tovrstni sistem hitrega ponovnega zagona sistema je vsekakor kruto orodje za reševanje težav, ampak v 50 letih računalništva, je bil ponovni zagon edina strategija, ki je stalno delovala – na vseh strojnih platformah in programski opremi. Z možnostjo ponovnega zagona programskih procesov, ne da bi pri tem morali sprožiti ponovni zagon strojne opreme, bi lahko računalniki napake odpravili tako hitro, da se uporabnik na majhno neprijetnost, ki bi ob tem nastala, sploh ne bi zavzel. Predstavljajte si, če bi Windows samodejno ugasnil aplikacijo, ki se ne odziva in jo nato ponovno zagnal. Kombinirajte to s stalnim samodejnim shranjevanjem podatkov in možnostjo preklica zadnje poteze uporabnika v celotnem operacijskem sistemu in ne samo v posameznih aplikacijah in dobili ste sistem, ki ima enako število napak kot doslej, vendar se nikoli ne sesuje.

Če pomislimo na ogromno število bizarnih bakterij, ki prebivajo v naših telesih, pa nam ne storijo nič hudega, nam morda ta medicinska metafora želi povedati, da je toleranca boljši in veliko bolj realističen cilj, kakor izkoreninjenje.

PCF

WINDOWS NT
Večopravilnost naj bi pomirila vse divje programe in naredila konec sesutjem. Žal ni delovala, kot so si zamislili, ampak je bil NT vsekakor še boljši za delo. Morda tudi zaradi tega, ker je operacijski sistem podpiral zelo malo programske opreme.



WINDOWS ME
Funkcija System Restore je zaradi požrešnosti po prostoru na disku motila mnoge uporabnike, vendar nam je omogočila preklic sprememb na sistemskih datotekah brez dotikanja podatkov. Ta funkcija nas je velikokrat rešila ob slabih namestitvah gonilnikov.

WINDOWS XP
Programi, spisani za Win9x so tekli v bolj robustnem okolju Win2000. Programi se še vedno sesuvajo, vendar le redko za seboj potegnejo ves sistem. Sporočila so veliko bolj prijazna, vendar smo še vedno daleč od končnega cilja.

POSPEŠENO ZDRAVLJENJE

IBM-ovo moštvo ThinkVantage razvija orodja za hitrejše vzdrževanje PC-jev. Zadeva naj bi pomenila velik korak naprej.

IMAGE ULTRA

Orodje, s katerim je veliko preprosteje narediti natančno kopijo celotnega operacijskega sistema in namešćenih aplikacij. Kot Norton Ghost, vendar neodvisen od platforme in operacijskega sistema.

HITRA NAMESTITEV

Orodje bo ustvarilo skrito servisno particijo s stisnjeno sliko celotnega diska. Orodje je v IBM-ovih notesnikih vgrajeno v BIOS, tako da lahko podatke in programe obnovite s pritiskom na en sam gumb. Tako preprosto, pa tako zapleteno.

POMOČNIK ZA PREMEŠČANJE SISTEMA

Zamislite si ga kot Files and Settings Transfer Wizards v WinXP, vendar na stereoidih. Orodje pravilno prepozna zadeve, kot so nastavitve omrežnih tiskalnikov, kar recimo WinXP pogosto zgreši.

PRISTOP DO POVEZAV

To orodje omogoča skrbnikom omrežja ustvariti profile, v katerih je določena dosegljivost in širina mrežnih povezav za vsako posamezno lokacijo. Notesniki se lahko tako med premikanjem po pisarnah povežejo na najboljšo možno povezavo.

ACCESS IBM

Še en gumb na IBM-ovih notesnikih – ta je namenjen zagonu pomoči. Sicer ne gre za velik napredek, ampak posamezna podjetja lahko spreminjajo vsebino prikazanih informacij.

VGRAJEN VARNOSTNI PODSISTEM

Vsebuje integriran varnostni čip, ki omogoča takojšnjo enkripcijo podatkov in ugotavljanje, ali se kdo poigrava z vašimi podatki. IBM samozavestno trdi, da gre za orodje z najvišjo možno stopnjo varnosti ta hip.

>>odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Re: Tekoča številka

Počitniška številka

Ker sem vaš redni bralec revije sem se odločil, da vam napišem par vrstic. Najprej bi vas pohvalil za revijo o digitalni fotografiji, ki je zares izjemna. Tudi julijska revija je bila po mojem ena boljših, kar ste jih do sedaj izdali. V zadnji reviji, ki pa ste jo izdali v mesecu avgustu, pa je opazno, da je narejena dopustniško. Takšno pozornost nameniti ventilatorjem za PC se mi zdi narejeno za zelo ozek krog bralcev. Pri PCF se mi prav tako zdi,da bi lahko uvedli rubriko o tem, kako nastaviti in uporabljati programe za bralce, ki niso najbolj vešči računalniških veščin. Obveščali bi jih lahko o novih različicah programov P2P in krog bralcev bi bil takoj večji. Sam dobivam informacije tudi preko spleta, vendar pa začetniki iščejo gradivo v revijah, ker ne znajo uporabljati interneta do te mere, da bi našli te informacije. S tem pismom ne želim kritizirati - ne pomeni, da samo kritiziram ampak nasprotno, želel bi vam pomagati, da bi bile vse vaše številke takšne, kot je bila julijska, s kopico nasvetov, ki jih bralci zares potrebujemo. Upam,da vam bom s tem le pomagal pri nadaljnjem ustvarjanju do sedaj res dobrih revij (z izjemo avgustovske).

Nejc Razgoršek

Hvala za vzpodbudne besede, še lepša hvala pa za kritiko, saj smo tudi teh vedno veseli – drugače bi le težko izdajali revijo po vaših željah. Se pa nihče v uredništvu ne strinja s tem, da bi na avgustovsko številko poletje kakor koli vplivalo, saj smo ravno tako delali s polno paro in dali vse od sebe. Prav tako se ne strinjamo, da je bil test hladilnikov nepotreben, saj se kar precej računalniških komponent dandanes pregreva in s tem tudi kvari. Bralci nam že od vsega začetka izhajanja revije redno pošiljajo najrazličnejša vprašanja v zvezi s hlajenjem računalnika in nam javljajo o težavah, ki so jih imeli zaradi prevročega računalnika. Prav zato menimo, da tema ni namenjena le ozko specializirani skupini bralcev, temveč vsem uporabnikov vedno bolj vročekrvnih PC-jev, saj so lahko posledice pregrevanja kar katastrofalne, popravljanje tovrstnih napak pa izjemno drago.

Kar pa zadeva nasvete, se strinjamo s teboj in se zato trudimo vsak mesec predstaviti čim več nasvetov za izboljšanje delovanja računalnika in uporabo programov ter tega ne nameravamo opustiti. V motne vode izmenjave datotek preko interneta pa ne bomo globlje zaplavali, saj gre za področje, ki je z zakonskega vidika vprašljivo.

Re: Vsebina diska

Okrasni krogec

V zadnjih dveh številkah PCF ste me navdušili z rubriko o tem, kako postaviti strojni požarni zid. Ker imam doma star PC, ki ne počne ničesar, sem želel vaše nasvete praktično uporabiti, ampak ni šlo. Programa Smoothwall julija namreč ni bilo na CD-ju. Na forumu sem prebral, da bo na avgustovskem, pa ga tudi ni bilo. Ali je tisti krogec v PCF, kjer piše, da je program na disku, samo za okras?

Matjaž

Na našo žalost in na vaše razburjenje, je res prišlo do sporazuma, zaradi katerega je Smoothwall zgrešil julijsko številko PC Formata in je pristal je na DVD-ju v avgustovski številki. Za takšno napako seveda ni opravičila, zato smo Smoothwall dali na naš strežnik, od koder ga lahko snamete. Le oddeskajte na ***www.pcformatslo.net/nalazite.php*** *in ga snemite, mi pa bomo storili vse, da se takšne napake v prihodnje ne bi ponavljale.*

Re: PCF Hub

Kam plujete?

PISMO MESECA

Zadnjih nekaj številk z velikim zanimanjem spremljam rubriko PCFHub, ki je po mojem mnenju prinesla veliko osvežitev v PCFormat. Domača glasba, kino, povezljivost – vse to je lepo in prav, ampak slej ko prej vam bo tem o postavitvi PC-ja v domače okolje zmanjkalo in se boste, hočeš-nočeš, morali pričeti ponavljati. Kam torej pluje ladja Huba?

Mirko Bradač

*Zaenkrat še imamo dovolj idej za nekaj naslednjih številk PCFHuba, seveda pa tudi vse bralce vabimo, da nam na našem forumu (****www.pcformatslo.net/forum****) sporočite, katere teme bi želeli videti pokrite v okviru PCFHuba. Ko (če) pa bomo resnično izčrpali vse ideje, pa vas vsekakor ne bomo utrujali z že povedanim – bodite prepričani, da se bomo domislili česa vsaj enako razburljivega.*

NAJ IZ FORUMA

Cvetke, ki jih sadite po naši online skupnosti.
www.pcformatslo.net/forum

na svoji vesni

Sem videl že boljše. Take, ki jih lahko gledaš, brez da bi ti glava silila v standby.
Avtor: [morpheus]

Koga bi meli za diktatora

Tito je bil edini pravični diktator ker: tito je krao al je nama nešto dao a danas kradu i nama ništa ne dadu!!!!!
Avtor: Tovaris Fidel Castro

Babe

ja.... To je to. Babe... a ma kdo kaki predlog kako osvojiti eno lušno punco?... vsak predlog dobrodošel.
Avtor: [ZooRopa]

Ups!

V avgustovskem PCFormatu so bile napačno objavljene cene treh izdelkov. Apacer Steno disk stane 68.900 SIT (z davkom) in ne brez davka, kot je bilo objavljeno. Auditek zvočniki stanejo 16.500 SIT, medtem ko je projektor NEC VT460 na voljo za 378.900 SIT, kar je precejšnja razlika, glede na objavljeno ceno 403 tisočake. Za napake se seveda opravičujemo.

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.

Po gostovanju v Avstraliji, je PCFormat obiskal tudi ZDA. Polona je PCF v slogu popeljala preko luže. In si za to prislužila 24 pločevink Sharka.

Rok Aškerc nam je pa pokazal, kaj vse se lahko zgodi, če PCFormata na prodajnih policah ni v zadostnih količinah.

Uroš Ralović nam je razkril skrivno orožje zavezniških sil v 2. svetovni vojni – obstoj letečega Einsteina pojasni razloge za Hitlerjev samomor.

PIŠITE!

24 pločevink Sharka čaka na vaše literarne prebliske. Vsak mesec nagradimo pošiljatelja najboljšega pisma in najboljše slike. Pošljite jih na **pisma@pcformatslo.net**

Še niste online? Pišite nam na
PCFormat
Trg Revolucije 2
2000 Maribor

SEPTEMBER 2003/ŠT. 19

PCFHub

POSTAVITE PC V OSRČJE **SVOJEGA DIGITALNEGA DOMA**

POVEŽITE SE

Naj živi konvergenca

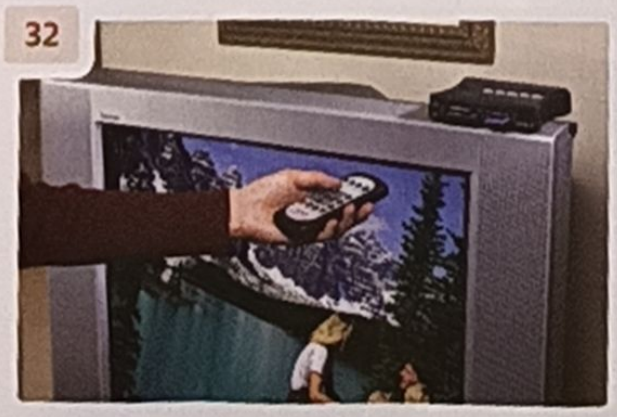
Nikola Janković

OK, tole bo moj zadnji uvodnik na naslovnici PCFHuba. Sicer se nisem predal brez boja, vendar boste naslednji mesec tukaj lahko prebirali vrstice izpod peresa novega sodelavca slovenskega uredništva PCFormata.

Do takrat pa se posvetite vsebini tokratnega PCFHuba. Vrnili ste se z dopusta s kopico pomnilniških kartic, polnih digitalnih fotografij. Ena ključnih prednosti digitalne fotografije je prilagodljivost, ki vam tudi v tem primeru omogoča, da si lahko fotografije ogledate na številne načine.

Če vas fotografija ne zanima, pa vas bo morda zanimala postavitev lastnega brezžičnega omrežja. Zadeve so cenovno že v dosegu vsakogar, ki bi želel povezati dva ali več računalnikov, omrežja pa tudi niso več tako zapletena, kot so bila včasih. V prvem delu pokrivamo osnove, naslednji mesec pa bomo prinesli nadaljnje nasvete in trike, ki jih bodo s pridom uporabili tudi tisti, ki si omrežje že lastijo. In ne pozabite na naše nasvete za izdelavo antene iz navadne konzerve pasje hrane – obrnite na stran 102.

PCFHub si je ta mesec ogledal tudi pet prenosnih predvajalnikov MP3, rubrika pa ne bi bila kompletna brez opisov filmov DVD – ta mesec sva si jih samo za vas ogledala Barbara in moja malenkost.



VSEBINA

DIGITALNE FOTOGRAFIJE
Kaj početi z vsemi fotografijami, med pritiskom na sprožilec in tiskanjem na tiskalniku? Str. 32

MP3 PREDVAJALNIKI
Majhni, manjši, najmanjši. Preizkusili smo pet prenosnih predvajalnikov MP3. Str. 36

BREZŽIČNA OMREŽJA
Popoln vodič, ki vam bo pomagal postaviti brezžično omrežje doma. Kabli so preprosto takooo passe... Str. 38

DVD FILMI
Pregled filmov DVD, ki so se ta mesec vrteli v naših predvajalnikih. Str. 42

Užitek digitalnih fotografij

Fotografirali ste. In kaj sedaj? Tokrat se bomo osredotočili na to, kaj početi s fotografijami, potem ko ste pritisnili na sprožilec.

Kaj vam pomaga stotine fotografij, če jih ne razkažete svetu.

Ko ste posneli fotografijo (če je ta dobra), jo boste seveda želeli pokazati prijateljem in sorodnikom. LCD zaslonček na digitalnem aparatu je dober za sam proces fotografiranja in za preverjanje, kakšna je slika, vendar ni dobra izbira za ogledovanje slik v polni kakovosti. Razkazovanje fotografij preko zaslončka fotoaparata, ko ta prehaja iz roke v roko, je popoln recept za kaos, razkazovanje fotografij na vašem PC-ju pa tudi ni veliko boljše. Na srečo pa obstaja precej načinov za razkazovanje fotografij – lahko jih natisnete ali pa si jih ogledate na televiziji. Ključni korak je, da ločljivost fotografij prilagodite načinu ogleda.

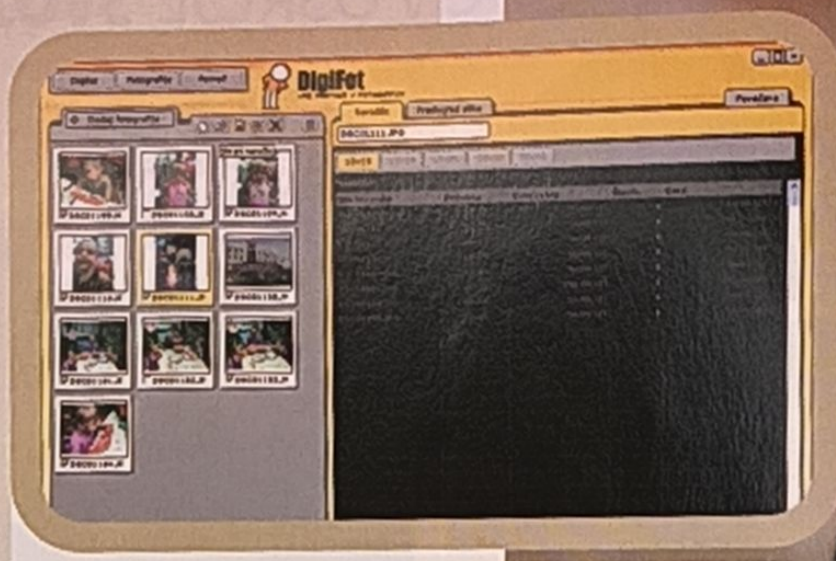
Če boste fotografije tiskali, je boljša čim višja ločljivost. Za klasično velikost fotografij, 9 x 13 cm, potrebujete ločljivost vsaj enega megapiksla ali več. Če želite fotografije natisniti v velikosti A4, boste potrebovali tri ali štiri megapiksle ločljivosti.

Izgubljene podrobnosti

Fotoaparati vam omogočajo izbiro nižje ločljivosti, kar pomeni, da lahko na pomnilniško kartico spravite več fotografij, a če ste plačali za fotoaparat z višjo ločljivostjo, to tudi uporabite. Tudi če ste doma pozabili rezervno pomnilniško kartico, je najbrž bolje posneti manj bolj kakovostnih fotografij, kakor da bi se zadovoljili z več fotografijami, na katerih bodo podrobnosti slabe.

Tudi najboljši programi za urejanje slik ne morejo povrniti izgubljenih podrobnosti, zato pa vam omogočajo popravke, kot so odpravljanje rdečih oči ali izboljšanje osvetlitve ali barv. Programi, kakršen je *Photoshop Elements 2*, vam na preprost način, z enim klikom na funkciji Auto Levels in Auto Fix, omogočajo odlične rezultate.

Če iščete dober foto tiskalnik, ne izbirajte le na podlagi kakovosti slik. Veliko tiskalnikov že prihaja z režami, ki vam omogočajo tiskanje fotografij neposredno s pomnilniške kartice, proizvajalci fotoaparatov pa so pričeli na trg pošiljati tiskalnike, ki jih povežete neposredno na fotoaparat. Kodakov Printer Dock 6000 je dober primer, saj gre za postajo, ki omogoča tiskanje fotografij, kot tudi polnjenje baterije v aparatu.



Programi, kot je *Digifot*, vam omogočajo preprosto izbiro in nalaganje fotografij za razvijanje.

Včasih je manjše boljše

Če si fotografije ogledujete na zaslonu, nižja ločljivost včasih izgleda bolje. Če je ločljivost zaslona nižja od ločljivosti slike, mora biti fotografija pomanjšana za prikaz, pri tem procesu pa se nekatere naprave ne izkažejo najbolje.

Najvišja ločljivost na TV zaslonu je okrog 720 x 340 – to je tudi najvišja ločljivost, ki jo lahko prikažete preko DVD-ja. Slike na video CD-jih so še manjše. Dlančniki in medijski predvajalniki imajo zaslone z ločljivostjo okrog 320 x 240, ker pa imajo slabše procesorje od PC-ja, se slabše izkažejo pri pomanjševanju fotografij.

Uporabite svoj program za urejanje slik – ali brezplačen dodatek v Windows XP, *PowerToy* (**http://www.microsoft.com/windowsxp/pro/downloads/powertoys.asp**), ter naredite kopije svojih slik za uporabo na drugih napravah, nalaganje na spletne strani ali pošiljanje po e-pošti.

Seveda pa boste včasih želeli dobre stare fotografije na bleščečem foto papirju. Dandanes večina fotografskih studiev klasični film razvije, nato pa skenira in digitalno natisne, tako da lahko svoje digitalne fotografije natisnete na enak način. Odnesite svojo pomnilniško kartico v foto studio in za razvijanje fotografij boste plačali enako kot za razvijanje iz klasičnega filma.

NATISNI SAM

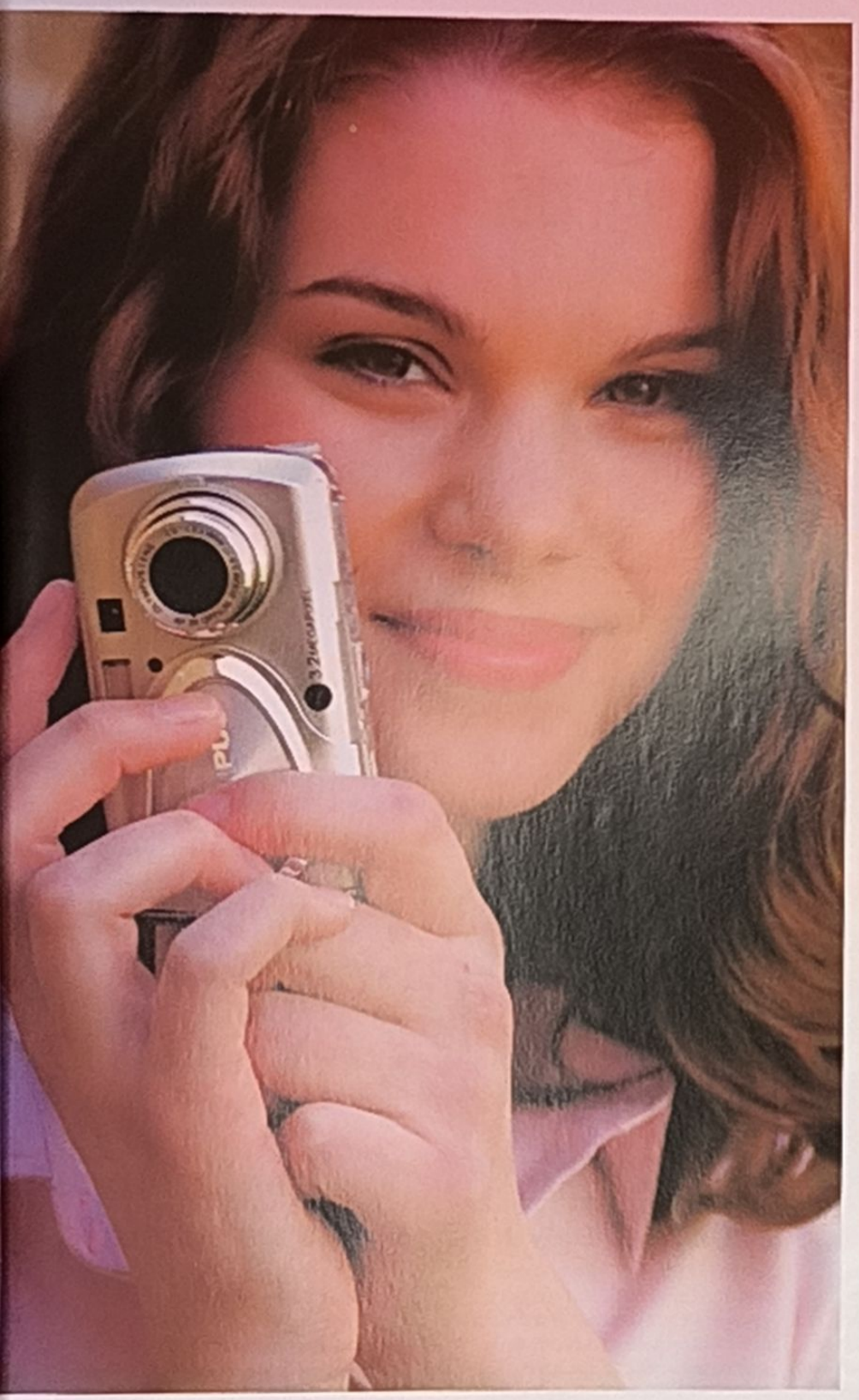
Izbor foto tiskalnikov.

Na tržišču foto tiskalnikov še vedno dominira nekaj velikih imen – pa najsi iščete klasičen A4 tiskalnik ali mini-tiskalnik za tisk 10x15cm fotografij. Canon i850 je kompakten in hiter, z drobcenimi kapljicami (dva pikolitra) pa za 75.000 SIT ponuja odlične fotografije. Tiskate lahko na papir 10x15cm do klasičnega A4, če pa želite fotografije brez belih robov, se boste morali omejiti na 21,5 x 28cm.

Za več denarja (okrog 190.000 SIT) vam Epson Stylus Photo 950 s svojimi sedmimi ločenimi črnili ponuja vrhunsko kakovost fotografij. Tiskate lahko na A4 brez belih robov ali na neskončni papir (tiskalnik ima vgrajen rezalnik.). Photo 950 pa zna tiskati tudi neposredno na CD-je. Lexmarkov Z65 je občutno cenejši – stane manj kot 50.000 SIT – ter premore dva podajalnika papir, tako da lahko hkrati naložite navaden A4 in fotografski papir. Kakovost je za to ceno zelo dobra, vendar je tiskanje v visoki ločljivosti precej počasno.

HP-jev Photosmart 130 tiska samo 10x15 cm fotografije, vendar je kakovost izjemna, tiskate pa lahko tudi neposredno s pomnilniške kartice – v pomoč pri izbiri vam bo LCD zaslonček. Tudi HP PSC 2210 tiska neposredno s kartice, vendar tudi faksira, kopira in skenira. Cena naprave (približno 90.000 SIT) ter hitrost in kakovost tiska so enako dobre kot pri samostojnih tiskalnikih. Če pa morate tiskati tudi večjo količino besedila, si oglejte Minolta-QMS Magicolor 2300W, barvni laserski tiskalnik, ki vas bo olajšal za 199.000 SIT.

Prihranite si čas in pot do studia. Minolta-QMS Magicolor (zgoraj) in HP130 (spodaj) sta več kot primerna za tiskanje fotografij.



Pazite na razmerje

Ne pozabite pa, da imajo klasični fotoaparati drugačno razmerje od svojih digitalnih sorodnikov: 35mm film ima razmerje dva proti tri (širina krat višina), medtem ko imajo digitalne fotografije takšno razmerje, kot računalniški zaslon – 2,4 krat 3,2. Nekateri fotografski studii so sicer že pričeli uporabljati papir v razmerju za digitalne fotografije, vendar velika večina še vedno tiska na papirju standardne velikosti, tako da boste dobili posnetke z belim robom ali izgubili del slike, če fotografij pred pošiljanjem v foto studio ne obrežete na PC-ju.

Fotografije lahko odnesete v foto studio na pomnilniški kartici ali na CD-ROM-u, nekateri foto studii (večina poslovalnic Kodak Express) pa sprejmejo fotografije tudi po e-pošti. Posamezni studii so pričeli že tudi ponujati obdelovanje fotografij, postavljanje okvirjev, brisanje rdečih oči in podobno, vendar smo mnenja, da boste svoje fotografije vedno najbolje obdelali sami. Seveda pa niso še vsi studii nadgradili na digitalno opremo, tako da je bolje, da pred odhodom do fotografa, to preverite.

Velik korak v pravo smer pa je programska oprema, ki si jo brezplačno naložite s spleta, ter nato iz programa izberete fotografije, na njih izvedete najbolj osnovne operacije ter jih naložite fotografu. Pri uporabi slovenskega programa *Digifot* (**www.digifot.com**) preprosto izberite fotografije z diska, označite, na kak način želite imeti obrezane, izberete velikost in podate naročilo. *PhotoOrder* je enak program, ki pa ga ta hip uporabljajo štirje studii – snamete ga lahko na naslovu **www.foto-gm.si**.

ZADENITE!
C-350 ZOOM
STRAN 24

KATERI APARAT?

Izbor šestih kakovostnih fotoaparatov

OLYMPUS CAMEDIA C-350 ZOOM

89.400 SIT www.olympus.si

Majhna, lahka in preprosta za uporabo – odličen izbor za začetnika, vendar z ločljivostjo 3 megapikslov in s 3x optičnim zoomom zagotavlja tudi izdelavo kakovostnih fotografij. Samodejne nastavitve so odlične, nadzor preprost, aparat pa kmajda premore kakšno ročno nastavitev.

CANON POWERSHOT A70

99.900 SIT www.canon.si

Gre za naslednika A40 – A70 prinaša tri megapiksle in je odličen fotoaparat, ki se hitro zažene in zahvaljujoč odličnemu vgrajenemu sistemu za merjenje prinaša vrhunske rezultate že pri samodejnih nastavitvah. Ima tudi številne ročne nastavitve, s katerimi se lahko dodatno poigrate. LCD zaslon je med manjšimi, vendar je njegova odzivnost odlična.

SAMSUNG DIGIMAX V4

95.000 SIT
www.samsung.com

Eden najmanjših fotoaparatov ta hip in tako privlačne zunanjosti, da se boste hitro zaljubili vanj. Ta srebrni lepotec prinaša 3x optični zoom, štiri megapiksle in zaradi tega tudi jasne in precej natančne fotografije. Na voljo je tudi nekaj ročnih nastavitev, ki jih boste potrebovali, če želite na slikah dobiti barve, kakršne ponuja konkurenca.

HP PHOTOSMART 935

145.000 SIT www.hp.com

Photosmart 935 je nenavadno poceni za fotoaparat s petimi megapiksli, pa tudi velikosti mu ne moremo šteti v minus. Aparat ima vgrajena tudi spletna orodja, tako da lahko izberete pošiljanje po e-pošti, in ko fotoaparat povežete, je fotografija poslana samodejno. Kakovost slike je odlična, način makro pa omogoča fotografiranje predmetov, ki so bliže od 15cm.

NIKON COOLPIX 5700

300.000 SIT
www.nikon.co.uk

Nikonova zver ob petih megapikslih prinaša tudi orjaški 8x optični zoom, kar vam bo prišlo prav med fotografiranjem otrok in podobno nemirnih subjektov. Fotoaparat je namenjen najbolj naprednim amaterjem ali polprofesionalcem, saj omogoča številne ročne nastavitve, vendar vam bodo tudi fotografije z samodejnimi nastavitvami v ponos.

FUJIFILM FINEPIX S2 PRO

Približno 420.000 SIT
www.fujifilm.com

Gre za digitalni zrcalno-refleksni fotoaparat, ki je postavljen v Nikonovo ohišje in uporablja vrhunske leče F-Mount. Na voljo so številne možnosti, ki jih bodo navdušeni filmski fotografi še kako cenili, Fujijev CCD pa omogoča snemanje fotografij izredne kakovosti, z ločljivostjo 6 ali 12 megapikslov. Prenos na PC je preko vrat USB ali Firewire.

Zanimiv je tudi *Digilab* (**www.dglb.net**), ki trenutno sodeluje s tremi studii (svojega izberete ob prvem zagonu programa), ob funkcijah, ki jih ponuja *PhotoOrder*, pa prinaša tudi možnost osnovnega urejanja kakovosti barv, osvetljenosti ipd. No, sicer boste fotografijo bolje obdelali v katerem od za to namenjenih programov, vendar je dobro, da je zadeva pri roki.

Dobre stare fotografije

Preden se odločite, kje razvijati fotografije, vsekakor primerjajte cene. Fotografija velikosti 10 x 15 cm vas bo pri Foto GM (**www.foto-gm.si**) stala 48 SIT, 50 SIT pri Foto Šimonka (**www.digifot.com**), Foto Tekauc (**www.fototekauc-sp.si**) in Foto Supra (**www.foto-supra.si**) do 80 SIT pri **www.foto-rizmal.si** ter Foto Boni (**www.fotoboni.si**) in 90 SIT pri **www.fotograd.com**. Cena za enako fotografijo pri mariborskem Foto Taboru je 90 SIT, v studiih Kodak Express (**www.meditrade.si**) pa 80 SIT. Vendar ni vse v ceni. Z uporabo katerega od omenjenih programov boste prihranili pot do studia, pri Foto Šimonka pa so uvedli telefonsko in online podporo za uporabo programa.

Pri naročanju večjih fotografij cena hitro naraste. Na **www.digifot.com** sicer trenutno poteka akcija in boste za fotografijo velikosti 20x30cm (približna velikost A4) odšteli 300 SIT, drugače pa so cene gibljejo od 600 SIT naprej. V nekaterih salonih pričakujte še dodatni strošek za obdelavo naročila (do 300 SIT), za dostavo fotografij pa boste ponavadi odšteli med 500 in 700 SIT.

V kolikor želite kaj bolj nekonvencionalnega, si lahko izdelate foto-vizitke (**www.digifot.com**) – ustvarili jih boste kar sami preko spletne strani, za 50 kosov z dostavo pa boste odšteli 4.100 SIT. Ni pa nujno tiskati le na papir. Želite svojo fotografijo na skodelici, podlogi za miško ali majici? Obiščite T-Shirt Zoo (**www.t-shirtzoo.com**), ki dostavlja v Slovenijo. Cena majice, skodelice ali podloge za miško z vašo sliko je 23,26 EUR (približno 5.300 SIT), medtem ko boste za dostavo prve majice odšteli 3,10 evra, za skodelice pa nekaj več.

Kot ste se na teh straneh torej lahko prepričali, so dandanes fotografije lahko veliko več, kot le podobe v albumu.

PCF

RAZKAŽITE FOTOGRAFIJE

Digitalne fotografije so datoteke, tako da jih si lahko ogledate na vseh napravah z zasloni.

Digitalni fotoaparati niso tako prilagodljivi le zaradi dejstva, da vam zanje ni treba kupovati filma. Navdušuje tudi to, da lahko slike na preprost način prenesete na PC ali na spletno stran. Fotografije lahko uredite ter nato iz njih izdelate koledarje, ovitke za CD ali pa klasične fotografije.

Na trgu se pojavlja vedno več prenosnih naprav, kot so medijski predvajalniki, ki imajo disk namesto začasnega pomnilnika, tako da hranjenje podatkov ni več problem.

Če bi namesto na majhen zaslon raje gledali v velike slike, fotografije prikažite na TV zaslonu. Večino aparatov lahko priklopite neposredno na TV ali pa ustvarite diaprojekcijo na video CD-ju oziroma naredite galerijo slik na DVD-ju.

KORAK 1 HITER PRENOS SLIK

Namesto da morate aparat vedno priklapljati na zadnji strani PC-ja, uporabite čitalec pomnilniških kartic, ki bo stalno priklopljen – primeren je tudi za prenos slik na drugi PC. Že za 10 tisočakov boste dobili napravo, ki lahko bere vse formate – od kartic Compact Flash do Memory Stick, tako da ga lahko uporabljate za več različnih aparatov.

KORAK 2 PRENOS NA POTI

Če pogosto napolnite kartico, ko niste blizu računalnika, lahko namesto nakupa novih kartic investirate v prenosni disk, ki omogoča takojšen prenos slik na vgrajen disk. Preizkusite pa lahko tudi prenosni zapisovalnik CD-jev – Apacer Steno CP100 zapisuje podatke s kartic na CD-je, na voljo pa je za 69.900 SIT.

KORAK 6 INTELIGENTNI ZASLONI

Sicer se ravno niso razširili po slovenskih domovih, ampak nekega dne bomo lahko preprosto s seboj na naslanjač vzeli zaslon, ki bo povezan z glavnim računalnikom in na njem gledali slike, brskali po spletu ali pa si celo ogledali kakšen film. Priročni, a zaenkrat (pre)dragi.

KORAK 7 PREIMENOVANJE

Za kopiranje slik na PC lahko uporabite program, ki ste ga dobili s fotoaparatom, vendar boste že z *Windows XP Scanner and Camera Wizard* slike preprosto izbrali ter jih preimenovali v nekaj bolj razumljivega, kot je IMG000843.JPG. Izbrišite slike z aparata in pripravljeni ste, da pričnete znova.

KORAK 8 SPREMINJANJE VELIKOSTI

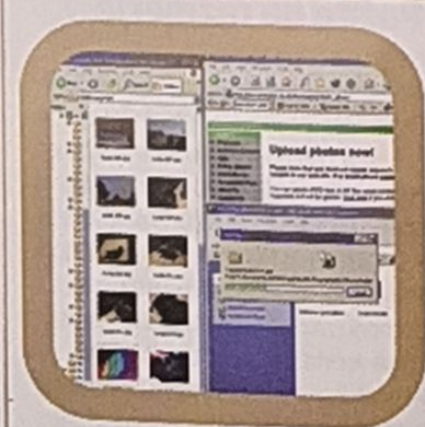
Če želite svoje slike naložiti na internet ali jih poslati po e-pošti, jih pomanjšajte, tako da se bodo prenesle hitro in ne bodo zapolnile vaše pasovne širine ali prostora na spletu. Z Microsoftove strani si naložite dodatek *PowerToy* za *WinXP* in na sliko boste lahko le kliknili z desnim gumbom in določili novo velikost.

KORAK 12 USTVARITE SPLETNI ALBUM

Album je odlično orodje za ustvarjanje foto albumov za svojo stran – ne samo, da boste zaradi kategorij lažje poiskali fotografije, temveč so vam na voljo tudi številne možnosti za spremembo videza, program pa izdela albume, ki so preprosti za uporabo in prilagodljivi.

KORAK 13 USTVARITE 3D PANORAMO

Klasični urejevalniki vam omogočajo lepljenje več slik skupaj, programi, kot je *Cool 360*, pa omogočajo ustvarjanje 360-stopinjskih navideznih panoram. Namesto da bi uporabljali poseben predvajalnik, jih pretvorite v format *Quicktime* in naložite na svojo spletno stran.



KORAK 14 DELJENJE FOTOGRAFIJ NA SPLETU

Naložite fotografije na stran za prikazovanje slik in ne tratite svojega spletnega prostora. Najpreprostejše strani vam omogočajo le povleči datoteke v okno in slike se bodo naložite. Vendar pri tem nimate toliko možnosti, kar zadeva videz in slog, kot če bi album naredili sami.

KORAK 3 PRENESI IN GLEJ

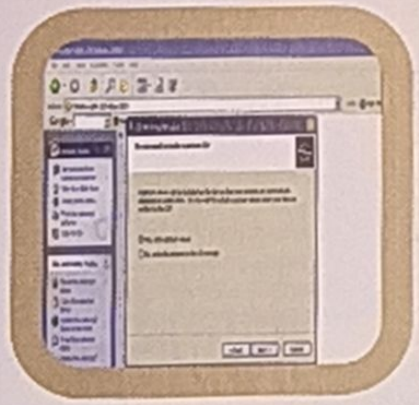
Na prenosni medijski predvajalnik, kakršen je Archos AV320, lahko svoje fotografije kopirate neposredno s pomnilniške kartice (potrebujete čitalec kartic) ali preko PC-ja. Fotografije si lahko ogledate v predogledneм načinu ali pa listate med njimi na 4-palčnem zaslonu. Izkušnja je podobna ogledovanju klasičnih fotografij.

KORAK 4 PRIKLOPITE NA TV

Večina digitalnih fotoaparatov ima izhod vide in priložen kabel, ki vam omogoča neposredno povezavo s televizorjem. Priklopite torej kabel, preklopite aparat v način za predvajanje ter sedite v naslanjač, s katerega lahko predvajate diaprojekcijo zaporednih fotografij ali pa si ogledate posamično.

KORAK 5 OGLED NA DLANČNIKU

Zaslon spodobnega dlančnika ni veliko manjši od formata klasične fotografije, je pa dovolj prenosen, da si ga lahko podajate naokrog. Najnovejši dlančniki s sistemom Pocket PC bodo imeli vgrajen pregledovalnik slik, vendar je že sedaj na voljo precej podobnih programov za dlančnike, od katerih jih je kar nekaj zastonj.



KORAK 9 IZDELAJTE DIAPROJEKCIJO NA CD-JU

Windows XP imajo tudi vgrajen predvajalnik diaprojekcij – izberite slike in izberite **View as slide show** v **Picture Task Bar**. Ali naložite brezplačen program *CD Slide Show Power Toy* in ustvarite zaporedje slik na CD-ju ter jim dodajte datoteko *AutoRun* za samodejni zagon, ko vstavite CD v enoto.

KORAK 10 SNEMANJE NA DVD / VIDEO CD

Posnemite svoje fotografije na video CD v obliki diaprojekcije in predvajali ga boste lahko na skorajda vseh predvajalnikih DVD. Dobili boste DVD meni s pregledними slikami, dodate pa lahko tudi glasbo – najboljši način za pošiljanje digitalnih fotografij prijateljem ali sorodnikom, ki nimajo PC-ja.

KORAK 11 KATEGORIZIRAJTE NA SVOJEM PC-JU

Karkoli že želite početi s svojimi slikami, je dobra ideja, da si jih organizirate. Adobov *Photoshop Album* je najboljše orodje za kaj takšnega: fotografije si lahko razporedite po času in jim dodate ključne besede tako, da na njih preprosto potegnete označbe, ki ste jih pred tem ustvarili.

KORAK 15 SPRAVITE VEČ SLIK NA PAPIR

Fotografski papir je drag, nanj pa je težko tiskati, potem ko ste eno sliko že izrezali, zato se poslužite orodij, ki znajo na eno stran natisniti več slik. Program *Photoshop Album* bo vaše slike razporedil tako, da jih kar največ spravite na določeno število strani.

KORAK 16 NATISNITE INDEKS FOTOGRAFIJ

Če fotografije snemate na CD ali želite drobcen izpis velikega števila fotografij, si za referenco natisnite indeks fotografij. Tiskalniki, ki omogočajo neposredno tiskanje s pomnilniške kartice, ponavadi natisnejo takšno stran, da vam pomagajo izbrati fotografije, ki jih želite natisniti.

KORAK 17 DRUGI PROJEKTI

Fotografije lahko uporabite za marsikaj drugega, kot je ustvarjanje razglednic, koledarjev, ovitkov za CD-je in druge. Izberite obliko, dodajte fotografijo in nastavite pisavo in barve, dokler ne boste zadovoljni.

ZA VEČ NASVETOV o tem, kako izkoristiti svoj digitalni fotoaparat, naročite *PCFormatov Popolni Vodič: Digitalna Fotografija*. Naročite ga lahko po telefonu 02 330 330 1 ali na e-naslov narocnine@pcformatslo.net. Cena z dostavo je 1.150 SIT.

SUPER POSNETKI

Najboljših 10 nasvetov za izboljšanje fotografij.

1 Uporabite megapiksle: kupite pomnilniško karticco zadostne kapacitete, da boste lahko slikali pri najvišji ločljivosti in kakovosti in seveda natisnili velike fotografije, ki jih lahko tudi obrežete in ohranite podrobnosti.

2 Uporabite stojalo – mini modeli, ki jih ni težavno prenašati naokrog, so na voljo že od 6 tisočakov. Stojala so zelo pomembna za fotografiranje pri dolgi odprtosti zaslonke, olajšajo pa tudi fotografiranje s samodejnim proženjem.

3 V naravi ne vidite veliko ravnih črt – če nimate močne vodoravne ali navpične črte, s katerima bi poravnali svoje slike, lahko fotoaparat nagnete v katero koli stran in si tako olajšate fotografiranje ali ustvarite boljšo sliko.

4 Ogrejte svoje slike. Privzeta nastavitev beline lahko precej omeji barve. Ko je vreme sončno, nastavite fotoaparat na oblačno in dobili boste več rdeče in rumene ter tako toplejše slike.

5 Polarizacijski filter obogati barve, vendar ponuja le nekaj digitalnih kamer možnost uporabe filtrov – namesto tega uporabite visoko kakovostna sončna očala in jih postavite pred objektiv.

6 Sončna očala vam lahko prav tako pomagajo, da se izognete odsevom vode. Zatemnitev prizora pomeni tudi daljšo odprtost zaslonke, zato ne pozabite na stojalo.

7 Pri fotografiranju ljudi uporabite bliskavico tudi ob sončnem vremenu: na tak način boste osvetlili obraz subjekta, ki je drugače pogosto popolnoma osenčen.

8 Približajte se: bliskavica na večini digitalnih fotoaparatov ima doseg do 3 metre.

9 Izberite način makro za fotografiranje od blizu (na nekaterih aparatih se imenuje "close up"). Zapomnite si, da se bo pri takšnem fotografiranju ozadje zamegljeno, zato izberite predmet, na katerega se boste osredotočili.

10 Predstavljajte si, da je vaš LCD zaslon razdeljen s tremi vodoravnimi in tremi navpičnimi črtami. Če svoj glavni element postavite na stičišče dveh črt, namesto na sredino slike, boste dobili zanimivejšo postavitev na fotografiji.

PREDVAJALNIKI MP3

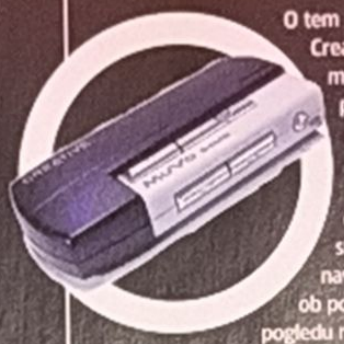
Poletje je čas, ko smo zaradi vročine leni, kot sam hudič. In ni ga hujšega, kot je vstajanje iz udobnega naslanjača samo zato, ker se je CD predvajal do konca...

Predvajalniki zvočnih datotek v različnih zapisih, med katere spada tudi MP3, niso več noviteta, povrhu vsega pa so postali cenovno dostopni. Prenosnih predvajalnikov datotek MP3 sta v osnovi dve vrsti – prvi znajo brati datoteke, ki so shranjene na CD-jih (klasičnih ali mini CD-jih), pri drugih pa so te datoteke shranjene v pomnilniku Flash ali vgrajenem trdem disku. Prvi se za vse, ki potrebujete resnično prenosno napravo, ne obnesejo najbolje, saj kljub še tako dovršenim rešitvam proti preskakovanju počnejo prav to. Jecljava glasbena podlaga pri jutranjem teku pa ni ravno najbolj vzpodbudna, kajne? Če vas že mika nakup takšnega predvajalnika, vrzite oči po takem, ki zna predvajati mini CD-je. Ker so CD-ji manjši, so tudi bolj stabilni in je preskakovanja znatno manj.

Precej bolje se obnesejo predvajalniki z vgrajenim pomnilnikom Flash ali trdim diskom. Na slednje lahko na račun večje kapacitete shranite večino svoje glasbene zbirke, pri predvajalnikih s pomnilnikom pa ste pač vezani na količino le-tega. Večina tovrstnih predvajalnikov pa ima še dodatno funkcijo, in sicer lahko služijo tudi kot prenosno skladišče podatkov. Ko jih priklopite na računalnik, jih sistem namreč zazna kot izmenljive diske, kar pomeni, da lahko pomnilnik polnite s poljubnimi vrstami datotek. Tukaj vam predstavljamo pet predstavnikov druge vrste predvajalnikov, torej take, ki zvočne datoteke predvajajo z vgrajenega trdega diska ali pomnilnika Flash.

CREATIVE MUVO 64MB

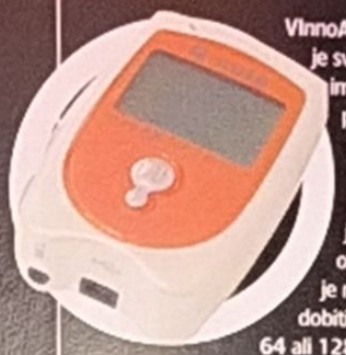
21.500 SIT Creative



O tem Creativovem malčku smo povedali že precej in smo bili nad njim dolgo tudi strašansko navdušeni. Žal ob ponovnem pogledu nanj navdušenje ni tako veliko, saj je v zadnjem letu dobil ostro konkurenco. Za polnjenje MuVa s podatki, je potrebno ločiti baterijski del naprave od tistega, ki skriva pomnilnik in vtič USB. V Windows XP namešćanje priloženih gonilnikov ni potrebno, saj sistem predvajalnik zazna samodejno. Nanj lahko seveda shranite tudi datoteke v drugih formatih, le da je izvedba s 64Mb pomnilnika bolj skopa s prostorom. Če svojo glasbo pretvorite v format WMA, boste lahko v MuVa skrili tam do 30 skladb standardne dolžine, v formatu MP3 pa do 15. Kot predvajalnik se MuVo odlično obnese, a smo vseeno pogrešali zaslonček in nekaj dodatnih funkcij. Dobra plat tega pa je, da porabi MuVo izjemno malo energije, tako da ena baterija AAA, s katero se napaja, drži tudi do 12 ur neprekinjenega predvajanja.

INNOAX Q-CUTE0

16.440 SIT InnoVision



VInnoAX Q-Cute je svojemu imenu primerno srčkan predvajalnik, jajčaste oblike, ki ga je mogoče dobiti v izvedbi s 64 ali 128Mb pomnilnika in v kar štirih barvah. Za razliko od MuVa, ima Q-Cute osvetljen LCD zaslonček, na katerem lahko brskate po meniju in vidite ID3 oznako trenutno predvajane skladbe. Na račun zaslončka se seveda zviša poraba energije, tako da lahko z eno baterijo AAA uživate v glasbi dobrih sedem ur. Najbolj simpatična funkcija tega predvajalnika pa je možnost snemanja, kar pomeni, da se ta pirh hitro prelevi v kar uporaben diktafon – še več, omogočeno je tudi snemanje pogovorov z mobilnega telefona, a zaenkrat samo za uporabnike Nokiinih aparatov. Q-Cute je tudi laže prenašati naokoli, saj je paketu priložena vrvica, s pomočjo katere si predvajalnik obesite okoli vratu. Krmilni gumbi so na predvajalniku logično razporejeni in ga je mogoče uspešno krmiliti tudi brez da bi sploh gledali v LCD zaslonček. Tudi če ne potrebujete dodatne funkcionalnosti, je nakup tega predvajalnika vreden razmisleka.

AUDIO STENO NV400

32.900 SIT Apacer

Ta predvajalnik MP3 je v primerjavi z ostalimi predvajalniki s pomnilnikom Flash prava mrcina, čeprav z baterijo vred ne tehta več kot dekagram. Razen predvajanja zvočnih datotek je tudi odličen diktafon, ki pa se za shranjevanje ne zanaša le na vgrajeni pomnilnik, temveč ima vgrajen tudi čitalnik pomnilniških kartic SD/MMC. Tako lahko celotno glasbeno zbirko nesete na dopust kar na pomnilniških karticah, pa tudi diktafon na tak način pridobi na funkcionalnosti. Edina pomanjkljivost NV400 so krmilni gumbi, ki so kot vojaki postavljeni v vrsto in identično veliki, kar pomeni, da je za krmiljenje potrebno gledati v napravo in gumb za "izstrel" vtiča USB, ki je premehak in ni zaščiten, kar pomeni, da se bo vtič lansiral precej pogosto in najverjetneje takrat, ko ga ne boste niti najmanj potrebovali. Za vse, ki poleg predvajalnika potrebujete še soliden diktafon, boste v NV400 našli dobrega prijatelja, je pa res, da spada med energetsko požrešnejše, zato investicija v kak polnilec za baterije ne bo odveč.

Z-CYBER MP3

22.500 SIT Zoltrix

Z-Cyber za skladiščenje prav tako uporablja pomnilnik Flash, na test pa smo prejeli izvedo s 128Mb pomnilnika. Tako kot C-Qute, se tudi Z-Cyber na računalnik priklopi s pomočjo USB kabla in ne kar preko vtiča, kar ima svoje prednosti in pomanjkljivosti. Prednost je seveda ta, da lahko kabel pustite priključen na računalniku in za vsako polnjenje ni potrebno jesti pod mizo, pomanjkljivost pa je, da bo za resnično prenosljivost potrebno kabel vlačiti s seboj. Z-Cyber oblikovno sicer ni med bolj zanimivimi predvajalniki, je pa zanimivo rešen problem prenašanja in slušalk. Slednje so namreč napeljane kar na vrvico, s katero si predvajalnik obesite okoli vratu. To bi bilo odlično, če bi bile slušalke (klasični čepki) malce bolj udobne. Kot predvajalnik se dobro obnese, le sistem krmiljenja je malce nelogičen, saj se paličica za premikanje med meniji ne obnese najbolje oz. bo potrebnega kar nekaj navajanja na dejstvo, da dol in gor pri tem predvajalniku ne pomenita čisto istega, kot drugod. Drugače gre pa za simpatičen predvajalnik, ki seveda služi tudi kot prenosno skladišče in diktafonček.

JUKEBOX ZEN

105.000 SIT Creative

O Zenu smo že pisali. Gre za predvajalnik, ki za skladiščenje zvočnih datotek uporablja trdi disk kapacitete 20Gb. Sliši se odlično in do neke mere tudi je. Pregleden sistem menijev, podpora knjižnici EAX, popolnoma podprta povezava USB 2.0 in zavidljiva reprodukcija zvoka so že zadosten razlog za nakup. Če seveda nujno potrebujete predvajalnik, ki ne počne čisto ničesar drugega. Da, prav ste prebrali – Jukebox Zen zna samo predvajati zvočne datoteke. Ker ga računalnik ne prepozna kot izmenljiv disk, je za polnjenje diska potrebno namestiti priloženo programsko opremo, ki pa prenašanja datotek, ki niso zvočne, ne omogoča. Prenosno skladiščenje podatkov torej odpade.Odpade tudi snemanje zvokov, ki bi ga pri napravi s tolikšno kapaciteto (in ceno) skorajda pričakovali. Glede na našteto je prav kapaciteta tista, ki nam ni najbolj jasna – čemu nositi s seboj pet ali več tisoč zvočnih datotek? Je že res, da gre za izjemen predvajalnik, a jih je na trgu kar nekaj, ki znajo skladiščiti (in predvajati) tudi druge vrste datotek, kar Zenu nedvomno zmanjša vrednost.

PODROBNOSTI...

Kaj so nam prišepnili predvajalniki...

CREATIVE MUVO 64MB

Kapaciteta 64Mb
Vmesnik USB 1.1
Tip napajanja 1 baterija AAA
Podprti formati MP3, WMA
Dimenzije 73 x 35 x 16mm
Teža 28g brez baterije
Na spletu www.creativeom
Prodaja http://enaa.gambit.si

PCFHub OCENA

INNOAX Q-CUTE

Kapaciteta 64Mb
Vmesnik USB 1.1
Tip napajanja 1 baterija AAA
Podprti formati MP3, WMA
Dimenzije 63 x 44 x 24mm
Teža 35g brez baterije
Na spletu www.vmm.com
Prodaja PowerPlus, 01 511 27 27

PCFHub OCENA

AUDIO STENO NV400

Kapaciteta 128Mb pomnilnika, ostalo odvisno od kapacitete kartice
Vmesnik USB 1.1
Tip napajanja 1 baterija AAA
Podprti formati MP3, WMA
Dimenzije 120 x 35 x 13mm
Teža pribl. 100g
Na spletu www.apacer.com
Prodaja PowerPlus, 01 511 27 27

PCFHub OCENA

Z-CYBER MP3

Kapaciteta 128Mb
Vmesnik USB 1.1
Tip napajanja 1 baterija AAA
Podprti formati MP3, WMA
Dimenzije 90 x 30 x 23mm
Teža 34g brez baterije
Na spletu www.z-cyber.net
Prodaja E-misija, 01 830 35 30

PCFHub OCENA

JUKEBOX ZEN

Kapaciteta 20Gb
Vmesnik USB 2.0 (1.1)
Tip napajanja Li-ionska baterija
Podprti formati MP3, WMA,WAV
Dimenzije 75,9 x 112,6 x 24,5mm
Teža 268g
Na spletu www.creative.com
Prodaja Eventus Computers, 01 583 79 10

PCFHub OCENA

Vaš vodič po brezžičnih omrežjih

1. DEL Želite Wi-Fi? V PCFHubu vam bomo pokazali, kako na vrtu igrati online igre ali brskati po spletu.

PRIPOMOČKI SO NA DISKU

Brezžična omrežja so letos vroča tema v računalniških krogih, kar pa ni presenetljivo. Nov standard 802.11g omogoča prenos podatkov s hitrostjo 54 Mbps in čeprav boste v resnici le redko videli hitrost, višjo od tretjine navedene, to še vedno več kot zadostuje za večino uporabnikov.

Tudi cene padajo. Kartice PCI in PCMCIA so na voljo že od 13.000 SIT naprej. Za 25 tisočakov lahko torej postavite skromno brezžično omrežje z dvema računalnikoma ter nato delite tiskalnik, spletno povezavo ali igrate večigralske igre. Ob takšni ceni Wi-Fi ni več razkošje.

Vendar pa ni vse tako preprosto, kot je videti. Morda ste doma že želeli postaviti omrežje, pa ste se ustrašili ob pomanjkanju pomoči. Ali pa vam je kdo rekel, da "*Windows XP* vse uredijo sami". Žal je to daleč od resnice.

Za pomoč se ne morete vedno zanesti niti na dokumentacijo, ki jo dobite z opremo. Večina izdelkov ima priložena navodila (ponavadi je preveden le del), v katerih je sicer razloženo, kako zadevo namestiti, nato pa celotno administracijo omrežja prepustijo uporabniku. Začetniki torej ostanejo brez pomoči, kar je ponavadi izkušnja, polna frustracij.

Vendar ne obupajte – PCF hiti na pomoč. Prinašamo vam vodič v dveh delih, v katerem vam bomo razložili vse, kar morate vedeti o brezžičnih omrežjih – pričeli bomo z nekaj teorije, nadaljevali z izborom strojne opreme in se nato lotili praktičnih korakov, kako vse skupaj postaviti. In ker stvari včasih ne delujejo tudi potem, ko ste naredili vse kot je potrebno, bomo odgovorili tudi na morebitna vprašanja v zvezi z mrežnimi težavami.

Pred nakupom

To je praktičen članek, tako da vas ne bomo dolgočasili z dolgimi diskusijami o mrežnih protokolih. Resno. Vendar pa boste potrebovali nekaj osnovnih teoretičnih nasvetov, da boste lahko izbrali pravi izdelek.

Trenutno so na trgu trije brezžični standardi. Najstarejši, 802.11a, se je pojavil pred nekaj leti. Danes je sicer bolj redek, najstarejše kartice s tem standardom pa ne presegajo hitrosti 1 Mbps ter so trenutno vredne približno toliko, kot CD z največjimi uspešnicami Helene Blagne.

Od takrat so se stvari precej izboljšale, saj najhitrejše kartice 802.11a dosegajo hitrost do 54 Mbps in se lahko kosajo z najboljšimi. Drugače pa je ta standard najbolj priljubljen med poslovneži in je zaradi tega nekoliko dražji od drugih dveh.

Za njim je prišel 802.11b, ki se je hitro prijel. Vsak Intelov notesnik Centrino prihaja z vgrajeno podporo za 11b, enako pa je z novejšimi dlančniki. Nazivna hitrost prenosa pri teh karticah je 11 Mbps, vendar ne pozabite, da kartice .11b ne morejo komunicirati s svojimi sorodniki .11a– sistema sta popolnoma nezdružljiva.

Kako lep vrt in notesnik ima. Skorajda bi si lahko privoščil še nogavice, kaj?

Nismo popolnoma prepričani, kaj se je zgodilo s standardi od c do f, ampak naslednji izdelek je bil 802.11g (znan tudi kot 54g, zaradi hitrosti prenosa 54 Mbps).

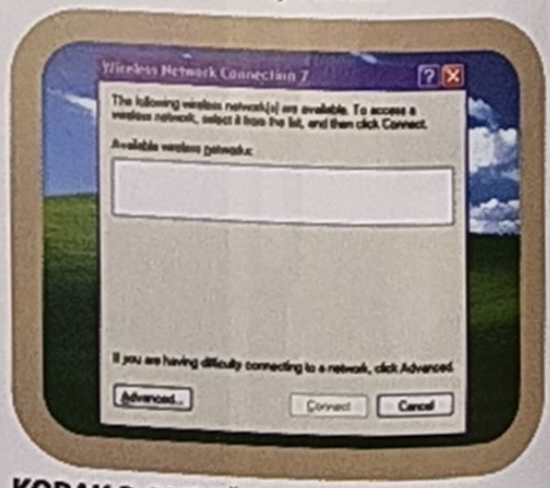
NAMESTITEV WI-FI KARTICE Pričnimo z osnovami – namestitev opreme.

KORAK 1 ODSTRANITE STARE GONILNIKE

Če namestite brezžično kartico na PC, ki vsebuje gonilnike za stare mrežne kartice, lahko naletite na težave. Če je PC prej imel mrežno kartico, pred namestitvijo novih gonilnikov odstranite stare. Izberite **Control Panel→Add/Remove Programs** in se znebite stare omrežne programske opreme, ki je več ne potrebujete.

KORAK 2 PROCES NAMESTITVE

Sedaj je čas za namestitev mrežne kartice. Ali bi najprej morali namestiti gonilnike? Naprave se razlikujejo v zahtevah, tako da je najbolje, da storite tako, kot je zapisano v priročniku. Zavedamo se, da je to včasih težavno, saj dobite le stran ali dve, pa tudi te so ponavadi le v angleščini. Kakršne koli že so, jih pazljivo preberite.



KORAK 3 OMREŽJE NI NA VOLJO

Ko ste kartico namestili, znova zaženite računalnik in videli boste novo ikono za brezžično omrežje. Ta izgleda kot klasična ikona za spletno povezavo (dva monitorja), s tem, da ima majhen rdeč križec. To je zato, ker v njenem dosegu ni brezžičnega omrežja ali PC-ja in se nima kam povezati. Dvokliknite na ikono, da izberete omrežje.

OSTANITE VARNI

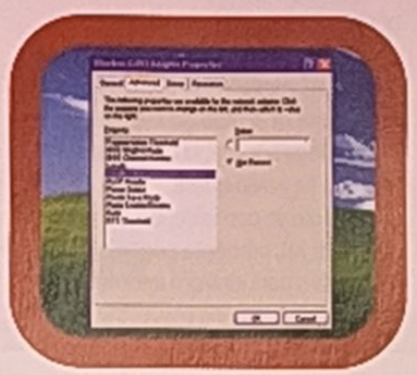
Saj ne želite, da bi vam kdor koli brskal po omrežju. Ali pač?

Brezžična omrežja niso najbolj varna zadeva, v kar se lahko prepričate s preprostim iskanjem v Googlu. Pa so stvari resnično tako slabe? Žal je res, da je v WEP (Wired Equivalent Privacy), ki se uporablja za zaščito brezžičnih omrežij, mogoče hitro vdreti. In to velja tudi za najnovejši 256-bitni WEP. Vendar, da bi vam to uspelo, potrebujete kar nekaj znanja in časa, tako da bodo domača omrežja najbrž varna. Če vas kljub temu skrbi, uporabite spodnje nasvete.

Je vaše omrežje sedaj varno? Ne ravno, ampak izkušen heker bi se moral precej potruditi, da se prebije vanj. Če vas še vedno skrbi, počakajte do naslednjega meseca, ko vam bomo prinesli še nekaj nasvetov v zvezi z varnostjo.

KORAK 1 VKLOPITE WEP

Izberite **Control Panel⇒Network Connections**, z desnim gumbom miške kliknite na brezžični povezavo in izberite **Properties⇒Wireless Networks⇒Properties⇒Association**. Tukaj lahko vklopite WEP.



KORAK 2 IME OMREŽJA

Preberite priročnik za nasvete v zvezi z nastavitvami gonilnika. Ko boste vpisovali ime omrežja (SSID), pazite, da ga kdo ne bo videl. Uporabite lahko tudi filtriranje MAC, da omejite dostop do nastavitev.

KORAK 3 VARNO PODROČJE

Prepričajte se, da vaš na splet povezan PC ima požarni zid, ki podpira omrežja, ter dodajte IP naslove svojih PC-jev v njegove nastavitve "Trusted Zone", da jim omogočite dostop do omrežja.

KORAK 4 NE DELITE

Tudi če se bo kdo povezal na vaše omrežje, bo videl le imenike, ki ste jih določil za dostop v omrežju (korak 11 v vodiču). Deljenje določite le nekaj imenikom s splošnimi datotekami.

KORAK 4 NASTAVITVE

Seznam omrežij, ki so na voljo, je prazen, zato kliknite na **Advanced**. Če možnost "Use Windows to configure my wireless network settings" ni označena, želi kartica najbrž uporabiti svoje orodje. Pozabite za trenutek na naš vodič in poglejte v priročnik. Ko ste se prepričali, ali bi kvadratek moral biti označen, kliknite na gumb **Add**, da definirate omrežje.

KORAK 5 MREŽNE NASTAVITVE

"Network Name (SSID)" deluje kot mrežno geslo (čeprav ne tako varno) – samo PC-ji z enakim SSID-jem lahko dostopajo do omrežja. Izberite torej geslo, ki ga drugi ne bodo uganili. "Data encryption (WEP enabled)" je del varnosti, zato to možnost (in "key provided automatically") označite. Če računalnike povezujete neposredno, označite možnost "Ad hoc".

KORAK 6 PREVERITE POVEZAVO

Kliknite na **OK** in zaprite vsa okna. Računalnik boste morda morali znova zagnati, ampak ikona za brezžično omrežje bi sedaj morala biti brez rdečega križca. Če greste s kazalcem čez ikono, dobite sporočilo o najvišji hitrosti in "excellent signal strength", čeprav se nima s čim povezati. Dvokliknite na ikono za več informacij. Čestitamo – usposobili ste prvi računalnik.

PRIROČNA OPREMA

Brez takšnih naprav ne bo omrežja.

PLUS! IZDELAJTE "KONTENO"! STRAN 102

PALM TUNGSTEN C

162.756 SIT www.palm.com/uk

Palmov najnovejši in najzmogljivejši dlančnik prihaja s podporo brezžičnim povezavam po standardu 802.11b.

LINKSYS WPC54G

29.040 SIT www.linksys.com

S to PC kartico, ki deluje po standardu 802.11g, boste lahko dostopali tudi do omrežij 802.11b.

LEVELONE WBR-3400TX

50.341 www.level1.com

Ta brezžični usmerjevalnik in dostopna točka za brezžično omrežje je idealna rešitev za povezovanje več računalnikov.

LINKSYS WAP54G

55.440 SIT www.linksys.com

Dostopna točka je najpomembnejši kos opreme pri postavljanju brezžičnega omrežja.

LEVELONE WNC-0300

26.257 SIT www.level1.com

LevelOne je priznan proizvajalec omrežne opreme in ta kartica je tipičen primer izjemno združljive opreme.

ACER TRAVELMATE 800LCIB

491.460 SIT www.acer.co.uk

Notesniki z Intelovo tehnologijo Centrino imajo integrirano podporo za brezžična omrežja po standardu 80211b.

"TIPIČNI DOSEG BREZŽIČNEGA OMREŽJA JE 100 METROV..."

Standard je hitrejši od izdelkov .11b (vendar tudi popolnoma združljiv z njimi), stane pa le malenkost več in je zaradi tega po našem mnenju prva izbira za vse, ki si šele pričenjate postavljati omrežje.

Edina izjema je, če želite dostopati do različnih omrežij – recimo, če veliko potujete in želite svoj notesnik uporabiti za povezavo v hotelih v tujini ali ob (zaenkrat precej redkih) slovenskih brezžičnih dostopnih točkah, ki jih postavljata Mobitel in Si.Mobil.

Rešitev? Za svoj notesnik kupite kartico, ki lahko dostopa na vsa tri omrežja – takšne kartice (dual-band) podpirajo standarde .11a, .11b in .11g in tako ste lahko prepričani, da boste ujeli vsa omrežja v dosegu. Eno izmed podjetij, ki ponuja tovrstne kartice, je Linksys, več informacij pa najdete pri slovenskem zastopniku Xenya (**www.xenya.si**).

Pestra izbira

Če si ogledate cenik katerega od ponudnikov brezžične omrežne opreme, boste naleteli na dolg seznam opreme: usmerjevalnik (router), dostopna točka (access point), mrežne kartice in še več. Pa resnično potrebujete vse to? Odgovor najbrž ni pritrdilen. Če šele začenjate, lahko pričnete le s pretvornikom/kartico za brezžična omrežja za vsak PC ali notesnik – v Wi-Fi žargonu ta način povezovanja imenujemo omrežja "ad-hoc".

Prav tako bodite pazljivi, dokler se ne prepričate, kako oprema za brezžična omrežja deluje v vašem stanovanju. Tipični doseg brezžičnih omrežij je okrog 100 metrov, vendar ta številka hitro pade, ko med računalnike dodate ovire (stene, vrata, okna in podobno). Z oddaljenostjo pa pade tudi hitrost prenosa. Če ne živite v vili, najbrž ne boste imeli težav, vendar vam svetujemo, da pričnete z dvema karticama in nato po potrebi nadgrajujete.

Katere kartice? Odločitev je vaša. Kartice 802.11g (54g) ponujajo najboljše zmogljivosti, glede na ceno. Prav tako bi vam priporočili, da vso opremo kupite od istega proizvajalca.

In še nekaj – čeprav se bomo o usmerjevalnikih pogovarjali šele naslednji mesec, to še ne pomeni, da ne pridejo v poštev. Kombinacija usmerjevalnika in dostopne točke v eni napravi je lahko središče vašega domačega omrežja, ki vam bo zagotovilo zanesljiv dostop do spleta z vseh računalnikov v omrežju. Usmerjevalniki običajno vključujejo tudi strojni požarni zid, da zaščitijo omrežne uporabnike, ko so ti na spletu.

Razdelite stroške

Če porabite 25 tisočakov in si postavite brezžično omrežje z dvema računalnikoma, je strošek po našem mnenju nizek, glede na to, kaj dobite. Ali morda želite svoj denar porabiti drugje? In če svojemu omrežju pričnete dodajati dodatne kartice, usmerjevalnike in dostopne točke, se stroški kaj hitro strmo zvišajo. Morda pa je čas za drugačno razmišljanje? Brezžični usmerjevalniki so ustvarjeni tako, da ohranijo vaše omrežje varno in, med drugim, vašemu sosedu/sosedi onemogočijo dostop do "vašega" spleta. Kaj pa če mu dovolite dostop?

Razlogov za to je lahko več, vendar ponavadi tega ne boste storili, ker ste tako dobrodušni. Zaračunajte mu/ji 3.000 SIT mesečno in tako pokrijte velik del računa za dostop do interneta. Najdite še enega soseda, ki bo plačal toliko in stvari so že veliko boljše.

A preden pomislite, da je to odlična ideja (kar je), preberite pogodbo, ki ste jo sklenili s ponudnikom internetnih storitev. Nekateri ponudniki menijo, da je širjenje omrežja v komercialne namene kršenje določil pogodbe, zato najprej razmislite, ali ne počnete česa, kar je v nasprotju z dovoljenim.

Kakor koli že, tudi brez sosedov boste lahko svoje omrežje uporabili v najrazličnejše namene. Pa ali bo omrežje tudi v prihodnje delovalo brez težav? In kako omrežje prirediti, da bi dobili čim višjo hitrost dostopa? Vse to, in veliko drugega, vam borno povedali naslednji mesec.

PCF

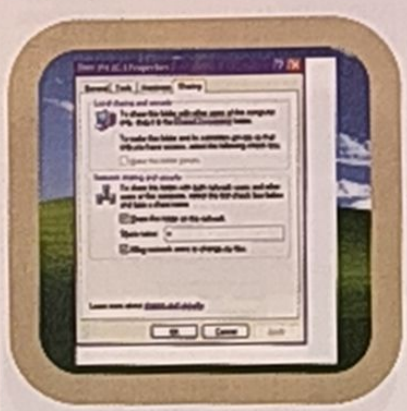
MOREBITNE TEŽAVE

Brezžična omrežja je preprosto postaviti, a kaj storiti, če gre kaj narobe?

Omrežje boste namestili v šestih osnovnih korakih s prejšnje strani. Ponovite proces za vsak računalnik, ki bo del omrežja, nastavite deljenje imenikov in pripravljeni ste za delo.

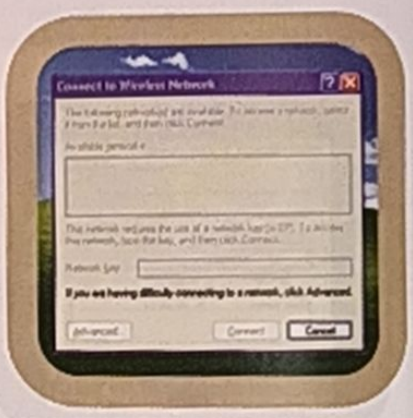
Razen v primeru, ko zadeve ne delujejo, kot bi morale. Težave z Windows, gonilniki, konflikt z drugo opremo – kar koli je lahko vzrok, vaše omrežje ne deluje pravilno (če sploh deluje).

Tukaj je torej nekaj nasvetov, kaj storiti, ko nastopijo težave, skupaj z najbolj pogostimi predlogi rešitev. Upajte, da teh nasvetov ne boste potrebovali, vendar jih je dobro imeti pri roki.



KORAK 1 DELOVNA SKUPINA

V prvih šestih korakih smo namestili mrežno kartico. Vendar je tudi ta korak pomemben. Na vsakem PC-ju v omrežju izberite **Control Panel⇒System⇒Computer Name** in si oglejte polje Workgroup. To bi moralo biti enako na vsakem računalniku – v nasprotnem kliknite na **Change** in ime spremenite.



KORAK 2 NEPRIJAZNI XP

Nekatere mrežne kartice (ali pa so krivi *Windows XP*) povzročajo težave pri namestitvi. Ko dvokliknete na ikono **System Tray Wireless**, boste morda videli to okno, ki od vas zahteva, da kliknete na gumb **Advanced**, da nastavite omrežne nastavitve, vendar ne morete, ker je gumb siv. Ni vse izgubljeno – kliknite na **Cancel**.

KORAK 6 POŽARNI ZID

Se ne zgodi nič? Če imate nameščen požarni zid, morda ta le opravlja svoje delo. Izklopite ga za trenutek in še enkrat poskusite s korakom 5. Še vedno nič? Pustite ga izklopljenega, vendar v nastavitev **Trusted Zone** dodajte IP naslove računalnikov v omrežju (Workgroup Networking v *Norton Internet Security*), da jim bo naslednjič dovolil dostop.

KORAK 7 ISKANJE NAPAK

Kaj je še lahko narobe? Preverite strojno opremo. Nekatere brezžične kartice imajo lučke, ki vam povedo, ali so povezane. Če niso, znova odprite priročnik. Še enkrat si oglejte navodila za namestitev – ste naredili natanko tako, kot je zapisano? Pomembno je, da je ime vsake skupine isto, zato si jih znova pozorno oglejte.

KORAK 8 PREVERITE BREZŽIČNI STATUS

Dvokliknite na ikono v sistemskem pladnju za več informacij. Je kartica povezana in so črtice pri moči signala zelene (ni nujno, da so vse)? Če niso, morda kartica ne sprejema signala in je izven dosega. Če "Received Packets" kaže ničlo, pomeni da ni nikakršne komunikacije. In če kliknete na **Support** in je IP naslov 0.0.0.0, zaradi nekega razloga le-ta ni bil dodeljen.

Sun Rise Computers www.sunrise.si Info@sunrise.si

Maloprodaja
Alpska 50
4248 Lesce
Tel:04/53 02 660

Maloprodaja
Kapucinski trg 8
4220 Šk. Loka
Tel:04/515 08 30

Veleprodaja
Leskoškova 12
1000 Ljubljanna
Tel:01/524 02 88

V1000D Blue Series

XASER III Super Tower
Moder / plexi steklo
Cena: 40.300,00 SIT

ABIT FX 5200
128MB DDR TV Out
Cena: 24.900,00 SIT

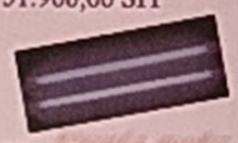
Aluminum Series

XASER III Super Tower
Aluminijast / plexi steklo
Cena: 51.900,00 SIT

ABIT IS7
Cena: 35.990,00 SIT

Black Series

XASER III Super tower
Črn / plexi steklo
Cena: 39.900,00 SIT

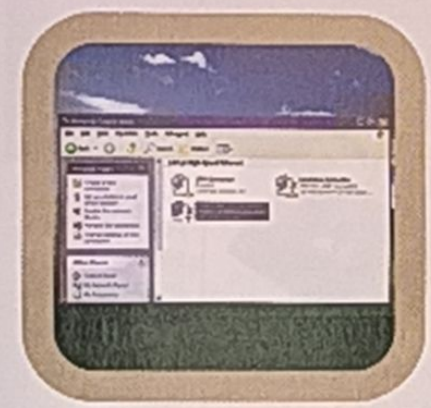


Neonka-modra
Cena: 2.600,00 SIT

TEAC +/- RW
DV-50D-002 BULK
Cena: 57.500,00 SIT

ABIT IC7-G
Cena: 58.900,00 SIT

Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Za morebitne napake se opravicujemo!!

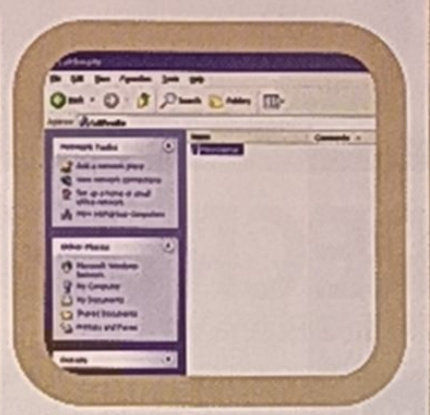


KORAK 3 ZADNJA VRATA

Okno, do katerega pridete s klikom na **Advanced**, je pomembno, saj omogoča nastavitev **Network ID** in **Ad Hoc** (glejte korak 5). Na srečo lahko te informacije nastavimo tudi drugače – izberite Start – Control Panel – Network Connections. Poiščite ikono **Wireless Network Connection**, kliknite nanjo z desnim gumbom miške ter izberite **Properties**.

KORAK 4 NASTAVLJANJE KARTICE

Okno **Connection Properties** prikaže številne informacije, vendar nas te ne zanimajo. Namesto tega izberite **Configure⇒Advanced**, da pridete do nastavitev kartice. Kaj bo tukaj prikazano, je odvisno od gonilnika, zato si dobro oglejte nastavitve. V našem primeru moramo izbrati **Desired BSS Type** in tam določiti omrežje Ad Hoc ter SSID za ime omrežja.



KORAK 5 RAČUNALNIKI V SKUPINI

Ko ste s tem končali, preizkusite omrežje. Pričnite na računalniku, ki ste ga prvega namestili in odprite **My Network Places** (če ni ikone, v Raziskovalcu z desnim gumbom kliknite na **My Network Places** in izberite **Open**). Kliknite na **"View workgroup computers"** in si oglejte seznam PC-jev v dosegu. Morda bo potrebno počakati – omrežja so počasna zadeva.

KORAK 9 NASTAVITVE TCP/IP

Če vam je zadnji korak pokazal, da nimate IP naslova, ni čudno da komunikacija ne deluje. Težavo rešite tako, da IP naslov vnesete ročno. Odprite okno **Network Connections**, z desnim gumbom kliknite na ikono **Wireless Connection** in nato na **Properties**. Na seznamu kliknite na **Internet Protocol (TCP/IP)** ter nato izberite **Properties**.

KORAK 10 STATIČNI IP

Ker vaši mrežni kartici ni bil dodeljen IP naslov, ji tega dodelite na strani za nastavitve TCP/IP. Izberite **Choose the following IP address** in vnesite številko 192.168.0.1. Ko ste vnesli, bo WinXP Subnet Mask samodejno nastavil na 255.255.255.0. Ponovite na vsakem računalniku in vsakič povečajte zadnjo številko. Če imate usmerjevalnik, pričnite z 192.168.0.2.

KORAK 11 DELJENJE IMENIKOV

Če sedaj vidite druge računalnike, izmenjajmo nekaj datotek. Odprite Raziskovalec in izberite imenik, do katerega želite omrežni dostop. Z desnim gumbom kliknite na imenik in izberite **Properties⇒Sharing** ter označite "Share this folder on the network" in "Allow network users to change my files". Z drugih PC-jev bi morali imeti dostop do izbranih imenikov na tem računalniku.

POIŠČITE OMREŽJE

Kako povečati doseg?

Nimate signala? Preverite naš vodič za predelavo pasje hrane v kaj bolj koristnega, na strani 102.

Kot smo že omenili, je doseg večine mrežnih kartic nekje do 100 metrov. Vendar pa je to v veliki meri odvisno od okolja. Če imate PC v pritličju ob oknu, bi brezžična kartica v njem morala dosegati celoten vrt (če seveda ne živite v graščini). Dva PC-ja na različnih straneh večje hiše pa bi lahko imela težave s komunikacijo, še posebej če je med njima kaj železa.

Prav tako morate vedeti, da boste iz povezave iztisnili največ le takrat, ko imate odličen signal. Hitrost 54Mbps bi lahko, recimo, dosegali le v prvih 20 metrih, nakar bi ta padla na 5Mbps (ali celo manj) v zadnjih 20 metrih dosega.

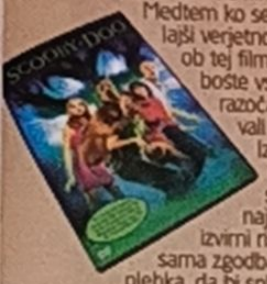
Izboljšanje dosega vaše opreme je včasih zelo pomembno in eden načinov za to je izdelava antene. Na voljo je veliko možnosti, od majhnih namiznih modelov, ki se priklopijo na dostopno točko, do veliko večjih izdelkov, ki so namenjeni zunanji namestitvi. Izboljšave bodo ponavadi vidne, vendar je spet vse odvisno od okolja. Glede na preprostost priklopa antene se splača potruditi.

NA SPOREDU

Prihaja v enote DVD v vaši bližini...

SCOOBY-DOO

REGIJA 2



Znani pasji risani junak je lani oživel tudi na filmskih platnih. Medtem ko se bodo najmlajši verjetno kar zabavali ob tej filmski polomiji, boste vsi ostali razočarano zmajevali z glavami. Izbrana igralska ekipa je sicer solidna, a niti najmanj podobna izvirni risani druščini, sama zgodba pa preveč plehka, da bi sploh ponujala igralski izziv. Čemu služi snemanje nadaljevanja, nam je še manj jasno.

○○○○○

BAD COMPANY

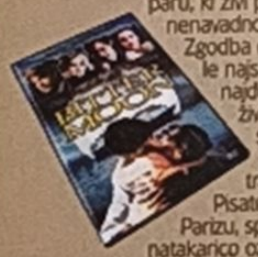
REGIJA 2

Vohunskih akcijskih filmov se redko navelicamo, a smo videli že neprimerno boljše, kot je tale, v katerem je Joel Schumacher uspel ne najbolj posrečeno združiti Chrisa Rocka in Anthonyja Hopkinsa. Rock igra vlogi dvojčkov – v vlogi prvega, ki je agent CIE umre po petih minutah filma, kot drugi, v življenju manj srečen brat, pa se nato odpravi reševati svet pred norci z atomskimi bombami. Povprečen, a čisto gledljiv in mestoma celo smešen film.

○○○○○

BITTER MOON

REGIJA 2



Odlična in mestoma kontroverzna zgodba o zakonskem paru, ki živi precej nenavadno življenje. Zgodba o ljubezni, ki jo le najsrečnejši najdejo le enkrat v življenju in ki se sprevrže v svoje diametralno nasprotje. Pisatelj, ki živi v Parizu, spozna mlado natakarico oz. plesalko, s katero preživita intenzivno romanco, ko se zaljubljenost poleže, pa prilezejo na dan čisto druga čustva... Ni za tiste, ki ste hitro šokirani.

○○○○○

THE MOTHMAN PROPHECIES

Po smrti svoje žene, novinar John Klein pusti svojo službo in se znajde v mestecu Point Pleasant, v katerem se dogajajo nenavadne stvari. Klein se čuti čudno povezanega s temi ljudmi, ker je njegova žena umrla zaradi enega od bitij, ki jih ti ljudje videvajo. Dobro, zgodba je kar zanimiva, izvedba ni slaba, a celota vseeno ne navduši, kot bi film z okultno tematiko lahko.

○○○○○

DVD MESECA

RECRUIT

Regija 2 Buena Vista

Med ponudbo DVD izdaj, ki smo si jih ogledali ta mesec, je *Recruitu* pripadel naziv "DVD meseca", četudi gre za klasičen nedeljski film, ki ga bo večina hitro pozabila. Al Pacino je inštruktor CIE, zadolžen za rekrutiranje novih agentov, ki opazi Colina Farrella, računalniškega genija, ki je zaključil šolanje in je ravnokar v procesu iskanja službe. Nadebudni agent za tem gre skozi šolanje na "Farmi" – v enem izmed DVD dodatkov v intervjuju z bivšim operativcem CIE izvemo, da je resničen vadbeni proces v veliki meri podoben – in se v drugem delu filma kot agent loti svoje prve naloge.

Liki v filmu hitro spoznajo, da "ni vse tako, kot je videti", zgodba pa nadalje napreduje skozi nekaj obratov, med katerimi so nekateri sicer dokaj predvidljivi, vendar dovolj dobri za ohranjanje napetosti. Zgodba sicer ni briljantna, pa vendar v kombinaciji z zanimivim vpogledom v vadbeni proces CIE, solidnim scenarijem in dobro igro naredi film, ki je vreden ogleda in ki vas bo v svojih 115 minutah, če že ne navdušil, pa vsaj zabaval. Na DVD-ju je zanimiv tudi Farrellov in Donaldsonov (režiser) komentar.

PCFHub OCENA

FILM ○○○○○ | **DISK** ○○○○○

PODROBNOSTI
Slika 1,85:1, anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dokumentarec o urjenju agentov CIE, izbrisani prizori s komentarjem, komentar režiserja in Colina Farrella

8 MILE

Regija 2 Universal

Eminem v glavni vlogi? Recept za finančni uspeh, a filmsko katastrofo. Prvo se je izpolnilo, drugo pa ne tako, kot smo predvidevali. Film res ni nič posebnega, vendar je režiserju Curtisu Hansonu (*LA Confidental*) na pol-biografski način raperskega zvezdnika uspelo prikazati življenje v revnih predelih Detroita in dekadenco urbane ameriške družbe. Ali Eminem zna igrati? Oskarja prav gotovo ne bo osvojil, vendar je film režiran tako, da skrije vse morebitne pomanjkljivosti in Eminem celo izgleda dobro. *8 Mile* je socialna drama, a ker se veliko naslanja na hip-hop kulturo, boste v ogledu veliko bolj užival, če imate radi tovrstno glasbo. Med dodatki bi pričakovali še komentar režiserja.

PCFHub OCENA

FILM ○○○○○ | **DISK** ○○○○○

PODROBNOSTI
Slika 1,85:1, anamorfno
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Dokumentarec o snemanju, o glasbi iz filma, video spot Superman

JOHN Q

Regija 2 Entertainment in Video

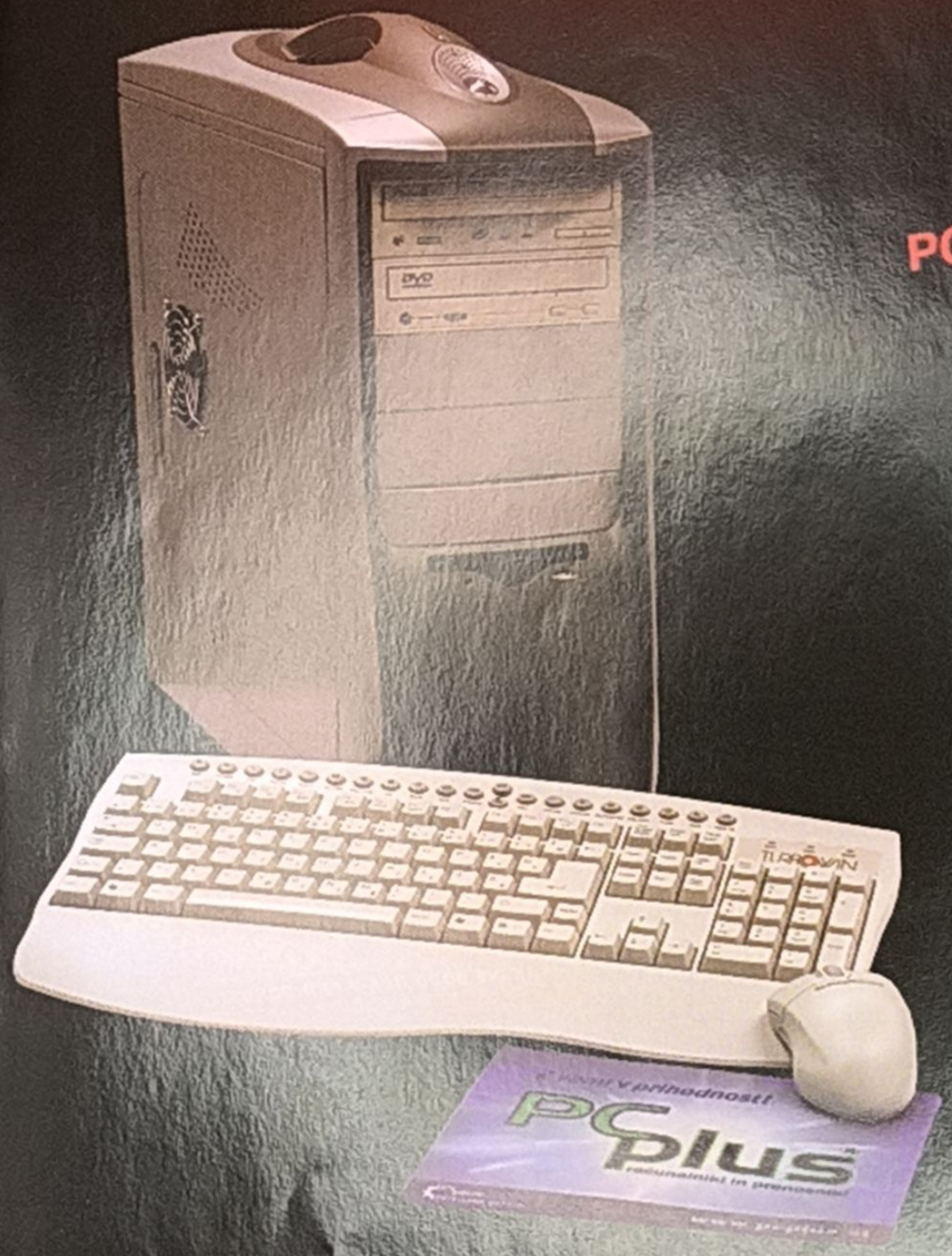
Filmi o čisto vsakdanjih ljudeh, ki jih okoliščine prisilijo v nepričakovana in skrajna dejanja, so precej popularna, večina pa jih ne preraste televizijskih zaslonov. John Q je eden takšnih filmov, v katerem pa v glavni vlogi nastopa odlični Denzel Washington. Sama zgodba je sicer pomanjkljiva in plehka, a Denzel tako prepričljivo odigra izgubljenega in obupanega človeka, da je film kot celota kar gledljiv. Film namreč govori o človeku, katerega zavarovalnica noče kriti presaditve srca za njegovega sina. John se zato odloči vzeti za talce celoten urgentni oddelek bolnišnice, dokler zdravniki ne pristanejo na operacijo. Klišejsko, vemo, a zaradi Denzelove odlične igre vreden ogleda.

PCFHub OCENA

FILM ○○○○○ | **DISK** ○○○○○

PODROBNOSTI
Slika 1,85:1, anamorfna
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Napovednik, komentarji režiserja in ekipe, izbrisane scene, interaktivni meniji, dokumentarec o snemanju filma

Harvey Norman



POSEBNA PONUDBA!

RAČUNALNIK "BOMBASTIC"

Procesor Intel Pentium4 2.4 GHz
Pomnilnik 512MB DDR RAM
Trdi disk 120 Gb
CD-RW enota
DVD enota
Grafična kartica ATI Radeon 9100 128 MB TV-OUT
Modem v.90
Omrežna kartica
Tipkovnica
Miška

MALOPRODAJNA CENA: 179.990,00 SIT

Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

SAPPHIRE

POWERED BY ATI RADEON 9100

intel inside pentium 4

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Performance may vary depending on the system configuration and software applications used.

T3

NOVA ŠTEVILKA REVIJE T3 JE ŽE V PRODAJI

Ljubitelji sodobnih tehnologij, pozor!

T3 pokriva vse, kar je praktično, "odštekano" in neverjetno v razburljivem svetu video-avdio in hi-fi opreme, mobilnih komunikacij, avtomobilizma, izdelkov za domačo zabavo, računalništva in video iger.

IZ NOVE ŠTEVILKE:

- Kakšne bodo ure v prihodnosti?
  Microsoftova Spot tehnologija bo uram omogočila, da prevzamejo vlogo dlančnikov.
- Digitalizacija fotografskega albuma
  Se utapljate v morju poškodovanih in obledelih fotografij? Rešitev je digitalizacija fotografske zbirke.
- Pobeg iz zapora postaja vse težji
  Ali bo napredek tehnologije povsem onemogočil pobege iz zapora?

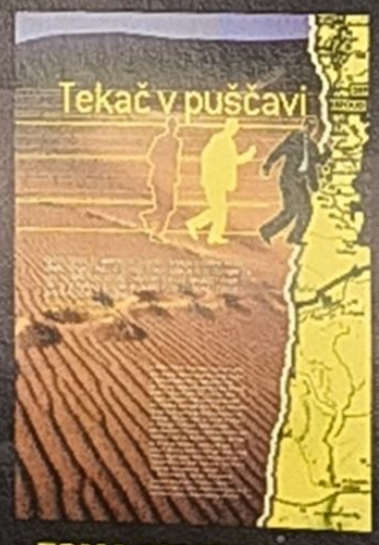
Naročite se
pokličite Janjo na **02 330 330 1**

>T3 ISKALNIK

Ob vročih novicah smo vam v poletni izdaji pripravili informacije o tem kako bodo izgledali porno filmi po uvedbi UMTS telefonije, ali bo Nokiin N-GAGE nadomestil GameBoya, kako se imeti dobro na plaži ter katere Bluetooth slušalke kupiti.

>LABORATORIJ

Najbolj obremenjen del uredništva je tokrat imel opravka s prestižni-mi zvočniki Ferguson Hill in Hajdinjak Labs, z digitalnimi fotoaparati Minolta Dimage in Pentax OptioS, s Sonyjevim pekačem DVD-jev ter najnovejšim Siemensovim malim lepotcem SL 55.



>T3MA MESECA

Kako izgleda, ko se na tek čez Saharo odpravi vampasti ljubitelj piva in svoj nahrbtnik napolni s tehnološkimi pripomočki? Preizkusili smo 20 tehnoloških pripomočkov za uživanje na plaži - od zapestnega fotoaparata do mobilnih telefonov.

>ŽIVLJENJE S TEHNOLOGIJO

Poletje je tu in spet gremo na morje. Nič ni bolj prijetnega, kot da si nadenemo masko in zaplavamo med ribe. T3 vam ponuja prelepe podobe podvodnega sveta.

MOBILNI TELEFONI DLANČNIKI KAMERE HI-FI MP3 DOMAČI KINO
>VROČE NOVICE >POGLOBLJENE TEME >TESTI NAJNOVEJŠE TEHNOLOŠKE OPREME
>OPISI FILMOV, GLASBE IN IGER >NASVETI ZA UPORABO OPREME, KI JO ŽE IMATE >NAKUPOVALNI VODIČ

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

ANDREJ POTOČNIK NAJVIŠJI PRI PCF

Vročina

Če še niste ugotovili, da je zunaj vroče, potem je nekaj narobe z vami. Za božjo voljo, v dnevnem časopisju sem prebral, da je eden od evropskih narodov (zdi se mi, da so to bili Nemci ali Avstrijci) svojim državljanom priporočil opravljanje posteljnih aktivnosti samo ponoči, ker so moški pripadniki tega naroda v dnevnem času ob takšnem naporu preveč izpostavljeni kapi. Si predstavljate, da bi gospod Rode to priporočil svojim faranom? Oh ja, glede na to, kakšnega prepričanja je, bi najraje videl, da bi se tovrstno udejstvovanje omejilo. Saj veste, vsakdo je spočet iz greha, bla bla bla... Hvala lepa. Vsi ostali zakoni te obtožijo česa nepravilnega, šele ko to nepravilnost zagrešiš, pri katolikih pa očitno kratko potegneš že v trenutku, ko se rodiš.

potocnik@videotop.si

TEHNIČNA PLAT

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na desetine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim pretirjenim čutom za dobro kupčijo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Naša ekipa sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

NAŠ SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

RAZSTRELJEVALEC, TAKO VELIK, DA NAS JE BOLELO

Poletje je očitno čas virusnih obolenj.

V teh dneh, ko je vse tako vroče, bi človek mirne duše pomislil, da bodo zločinski umi počivali in da bodo bakterijske okužbe omejene na lokalne izbruhe. Toda ne, v zadnjih dneh smo doživeli dva masovna napada škodljivcev na naše plastične škatlice.

Najprej je prišel Blaster. Pravijo, da je prišel tiho in se zapisal v zgodovino, toda to sploh ni tako. Kar je naredilo Blasterja za novost je to, da je ciljal na sisteme z Windows 2000 in Windows XP, tako različice za delovne postaje, kot različice za strežnike. Nenavaden pristop, saj se je do sedaj večina napadov osredotočala na operacijske sisteme 98 in ME. Seveda Blaster po svoji zasnovi ni nič presenetljivega, gre pač še za en črv tipa W32, ki izkorišča ranljivost operacijskega sistema, brskalnika in poštnega odjemalca. Dotični črviček ni bil hudo uničevalen, je pa bil hudo nadležen, saj vam je ugašal računalnik. Na ta način je bilo seveda težko dobiti popravke in orodja za odstranjevanje. Povrhu vsega je bilo potrebno po čiščenju računalnika tudi pokrpati varnostno luknjo, kar je pomenilo nov obisk interneta ter seveda novo možnost okužbe.

Ko se je Razstreljevalec umiril, se je pojavil nov problem. Črv W32.SobigF@mm, kakršno je njegovo polno ime, je še eden v poplavi masovno-poštnih virusalij. Počne ničesar drugega, kot to, da se razpošilja naokoli, kot zmešan. Uporablja tehniko "email spoofing", s katero naključno pošilja sporočila ter se v njih predstavlja kot nekdo drug s seznama naslovov okuženega računalnika. Tehnika je dobro znana, v nevarnosti pa so vsi operacijski sistemi Windows. Izkazalo pa se je tudi, da je imel Sobig dvostopenjsko delovanje. Prva stopnja je zajemala samo kopiranje preko mreže in seveda širjenje na čim večje število računalnikov. Vendar se je izkazalo, da je za vsem še nekaj. Podjetja, ki se ukvarjajo s tovrstnim čiščenjem so namreč ugotovila, da ima virus vgrajeno še drugo fazo delovanja, ki naj bi se začela v petek, 22. avgusta. Ob 19.00 po našem času bi se naj računalniki povezali z enim od dvajsetih strežnikov po svetu in pretočili k sebi neznan program. Neznan pravim zato, ker so dobri fantje odkrili namero in takoj obvestili ponudnike, naj te strežnike izklopijo. Izkazalo se je, da jim je do 19.00 uspelo eliminirati 19 strežnikov. Toda točno ob 19.00 je tudi zadnji strežnik odletel v večna lovišča, saj se je nanj zgrnil neznanski mrežni promet. Kako velik je bil ta promet, si lahko mislite sami, če upoštevate oceno, da je bilo okuženih blizu 100 milijonov poštnih sporočil. Tako je druga faza neslavno propadla...

Še vedno pa velja sledeče: Če bi Microsoft izdeloval boljše operacijske sisteme, ki ne bi temeljili na tolikšni integraciji spletnega brskalnika, poštnega odjemalca in operacijskega sistema, bi bilo tudi manj tovrstnih napadov.

LASERJET 9500HDN

2.156.801 SIT Hewlett Packard

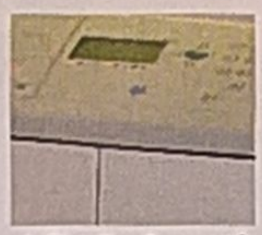
Ne, zgornja cena nima ene cifre preveč – barvni laserski tiskalniki pač niso ravno kos opreme, ki bi ga pogosto našli v slovenskih domovih. Ni pa samo cena tista – 9500HDN je takšna pošast, da smo se v njegovo namestitev in prevažanje med pisarnami vključili dobesedno vsi člani uredništva.

Barvni laserski tiskalnik deluje na čisto isti način, kot klasični, le da ima ločene kontejnerje s tonerji različnih barv. Toner za barvni tiskalnik je poseben prah, ki se preko naelektrenega bobna v razvijalni enoti zapiše na papir, potem pa papir s tonerjem potuje skozi segrete valje, da se prah "zapeče" nanj. Natisnjene strani tako niso vlažne, kot pri tiskanju z brizgalnim tiskalnikom, ker barva ni tekoča.

Color LaserJet 9500hdn zmore tiskati z ločljivostjo 4800dpi, ob tej ceni pa najbrž ne boste presenečeni, če vam povemo da so rezultati tiskanja, milo rečeno, osupljivi. Fotografija formata A4, natisnjena na čisto navaden 80g papir, je bila jasna, čista, brez popačenj in brez kakršnihkoli napak. Deklarirano hitrost tiska, ki znaša 24 strani v minuti, je tiskalnik pri črno-belega besedila pri našem testiranju celo presegel in natisnil skorajda 30 strani v minuti, pri barvnem tisku pa jih je natisnil v skladu z deklariranimi vrednostmi. Je pa res, da čas, ki ga tiskalnik potrebuje za to, da je pripravljen na tisk, ni ravno najkrajši, saj ob vklopu potrebuje skoraj šest minut. Ker pa gre za tiskalnik za poslovno rabo, je pa njegovo funkcionalnost mogoče razširiti z najrazličnejšimi dodatki, kot je na primer enota c8088a, ki zna natisnjene liste med ostalim celo speti.

Ne delamo si sicer utvar, da bi kakšno podjetje na podlagi tega opisa takoj naročilo ta tiskalnik, vendar je jasno, da gre za vrhunski izdelek. Če takšno pošast potrebujete, seveda.

Barbara Banovič



→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 4800dpi
Hitrost tiska 24 str/min barvno, 30 str/min črno-bel
Čas do tiska prve strani 6 minut ob vklopu, 3 minute iz mirovanja, 23s ko je tiskalnik dejaven
Pomnilnik 288Mb
Povezava Mrežna
Podajalniki papirja Trije podajalni predali za do 3.100 strani, ročni podajalnik
Podprti formati Do A3
Obojestransko tiskanje Samodejno
Dimenzije 68,58 x 76,2 x 121,92cm
Teža 574kg
Na spletu www.hp.com
Prodaja Hewlett-Packard, 01 230 74 20

PCFormatOcena

Odlični rezultati, razširljivost

Praktično dražji od avtomobila

"Barvni tiskalnik, ki bo s svojimi rezultati zadovoljil tudi najbolj zahtevne uporabnike."

90%

SONY SDM-S53

89.900 SIT Sony

Si želite LCD monitorja, pa ne veste katerega? Berite naprej, mogoče bo prav ta kot ulit za vas. Če ne veste, kaj bi, potem skorajda zagotovo nimate denarja, da bi ga metali skozi okno. Bogati ljudje bi razmišljali o 19- ali celo 21-palčnem LCD monitorju, ne pa o skromni velikosti petnajstih palcev. Sony nam je v test poslal njihov novi mali petnajst palčni LCD monitor, ki je tako svež, da je bil celo označen kot prototip. Še malo pa bi se počutil kot McGyver...

Ličen 15-palčni monitor ponuja vse, kar mora sodoben monitor imeti. Osvetljenost prihaja od zadaj, kar pomeni dosti bolj enakomerno osvetljeno sliko, poleg tega pa na črni podlagi ne vidite klasičnih LCD svetlih robov. Prav okoli osvetljevanja so se Sonyevi inženirji najbolj trudili, saj so dodali tipko ECO (hrm, ekonomičen način?), s katero lahko enostavno nastavljamo nivo osvetljenosti brez preganjanja po menijih. Ko smo že pri menijih, ti so standardno dobri in pregledni, poleg hitrega načina ECO pa ne ponujajo ničesar pretresljivo novega. Privzeta ločljivost monitorja je 1024 x 768 pik, kar je seveda standard za 15-palčne monitorje.

Ni pa vse samo v sliki. Male podrobnosti tudi prispevajo k skupni oceni. Monitor sicer ni tako razburljivo oblikovan, kot dražja serija HS, vseeno pa ga odlikujejo odlični ergonomični prijemi. Na zadnji strani ima veliko snemljivo ploščo, ki skrije priklopna mesta in naredi monitor vizualno bolj privlačen. Prav tako se kabli namestijo v podstavek monitorja in jih lahko tako preprosto skrijete. Vam povem, da so kabli ena od največjih nadlog sodobnih pisarn, za katere je tale mali Sony kot nalašč.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Velikost 15 palcev
Najvišja ločljivost 1024 x 768
Barve 16,7 milijona
Odzivni čas 25ms
Osvetlitev 250cd/m2
Kontrast 250:1
Vidni kot 150° vod., 140° nav.
Dodatno nič
Na spletu www.sony.com
Prodaja CHS, 01 280 66 00

PCFormatOcena

Odlična kvaliteta, lepa slika, dobro osvetljevanje

Ni tako oblikovalsko razburljiv, kot serija HS

"15-palčni monitor za v vsako pisarno. Hm, direktor pa bo najbrž hotel več."

84%

CREATIVE MP3+

13.670 SIT Creative

Creative se ne da. Najprej so naredili Extigy, zvočno kartico na vodilu USB, ki je prinesla zvočne sposobnosti Audigya prenosnikom. Že Extigy je bil drag in njegova uporabnost omejena, saj so redki tisti, ki potrebujejo takšno zvočno kartico na prenosniku. Sedaj pa nam Creative ponuja še MP3+...

... ki je hudo osirornašena različica Extigya. Pozabite na prostorski zvok, navadni stereo bo zadoščal. Oprosti Creative, toda tako pa se ne bomo šli. MP3+ je vsekakor namenjen prenosnikom. Če ste Extigya še lahko postavili zraven računalnika, češ, naj se vidi razkošje, tega z MP3+ ne boste storili, saj ima vsaka osnovna plošča danes že 6-kanalni zvok, o čemer lahko MP3+ samo sanja. Ne, namenjen je izključno prenosnikom, da izboljša njihov zvok. Sicer ne vem, koliko izkušenj imate s prenosniki, ampak mnogi med njimi posedujejo precej solidne zvočne sisteme.

Pa vseeno predpostavimo, da si omislite MP3+. Priklopili ga boste na vodilo USB, namestili goni-lnike ter posledično imeli zvočno kartico. Sedaj potrebu-jete še zvočnike, saj bo drugače vladala prijetna tišina in sopihanje prenosnika. Seveda ne boste kupili najcenejših zvočnikov, kar pomeni še dodatno obremenitev vašega transakcijskega računa. Ko to storite, bodo iz zvočnikov pripluli nežni zvoki Eminema ali česar koli, kar boste pač predvajali. Čeprav na MP3+ najdete optični vhod in izhod, pa žal to ne pomeni, da se pod pokrovom skriva dekodirnik za AC3 ali kaj podobnega. Ne, to so le priključna mesta, ki zvok peljejo mimo naprave. Kvaliteta priključnih mest je nesporna, saj so vsa obložena z zlatom. Tako ima MP3+ kompozitni stereo vhod in izhod, prav tako pa ima priključno mesto za mikrofon in slušalke. Zraven se nahaja še gumb za nastavitev glasnosti predvajanja pri uporabi slušalk.

PCF

→Podrobnosti

Vhodi Line in (stereo par, zlata), mikrofon (zlat), optični SPDIF

Izhodi Line out (stereo par, zlata), slušalke (zlat), optični SPDIF

Kontrole Nastavitev jakosti predvajanja za slušalke, preklopo med digitalnim in mešanim izhodom

Predvajanje 16-bitno pri 48KHz vzorčenju

Programska oprema Creative MediaSource

Na spletu www.creative.com

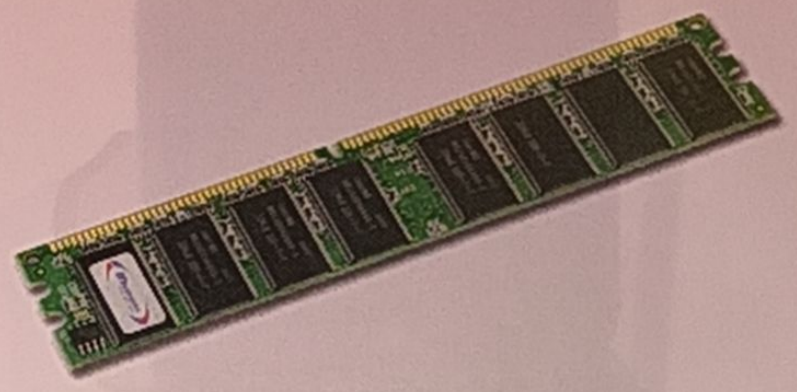
Prodaja Eventus Computers, 01 200 35 00

PCFormatOcena

- Preprosta zvočna kartica za nadgradnjo prenosnikov
- Ni večkanalnega zvoka, ni dekodirnika za AC3

"Le redki bodo segli po Creative MP3+, saj je njegova uporaba izjemno omejena."

62%



256MB DDR400

14.500 SIT Memory Solution

Mnogokrat lahko zasledite, kako se testi te ali one osnovne plošče opravljajo v kombinaciji s pomnilniškimi moduli velikih imen, kot so Corsair, Mushkin in podobni. A ta imena imajo eno slabo lastnost – ceno. Večina ljudi pa si ne more privoščiti tako znanih imen, zato posežejo po cenejših izdelkih. Tu pa nastopi Memory Solution. Na test smo dobili njihov izdelek, modul velikosti 256Mb. Njegova oznaka je DDR400, vendar so uporabljeni počasni čipi, tako da DDR400 deluje le pri CL3. To je pravzaprav standardni pomnilnik DDR333 CL2.5, saj velika večina teh čipov zmore delovati tudi v načinu DDR400.

PCFormatOcena

- Poceni pomnilnik za vse, ki želijo DDR400
- Počasen v primerjavi z najboljšimi

"Kupite ga le, če nimate denarja za boljši pomnilnik."

74%

NAJVEČ ZA VAŠ DENAR | DOBITNIK NAGRAD | 3 LETA GARANCIJE

iiyama cool blue.

PL E380S
Ločljivost: 1024×768 / 75 Hz
Velikost pike: 0.297 mm
Odzivni čas: 30ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 380 cd/m²

82.900.-

NOVO!

ProLite E430S
Ločljivost: 1280×1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0.264 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 350:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki

129.900.-

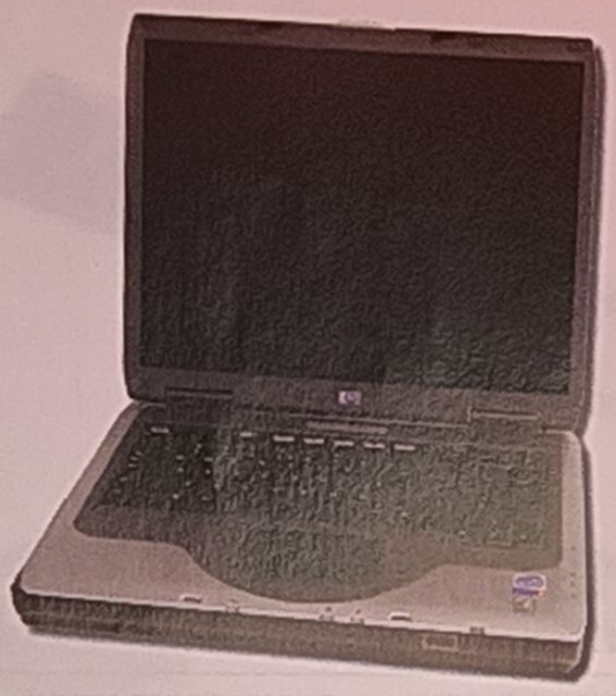
AS4611UT
Ločljivost: 1280×1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0.279 mm
Odzivni čas: 30ms
Kontrastno razmerje: 300:1
Svetilnost: 250 cd/m²

149.900.-

Vision Master 1451
Velikost pike: 0.22mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Optimalna ločljivost: 1280x1024
Horizontalna frekvenca: 30–96kHz
Vertikalna frekvenca: 50–160Hz

49.900.-

Prodajna mesta:
HARVEY NORMAN, BIG BANG, POWER PLUS, PERFECT, JAE, ROLAN, IMPULZ SERVIS, MR2, R5H, BOF, JANUS TRADE



HP NX9101

422.442 SIT Hewlett Packard

Nova serija HP-jevih notesnikov, iz katere smo tega prejeli na test, je pravo nasprotje težnjam industrije po čim lažjih in manjših prenosnih napravah. nx9010 je namreč skorajda polnokrvna delovna postaja, ki ji prenašanje naokoli ni ravno glavna naloga. Zajetni in predvsem debel notesnik v svojem drobovju skriva procesor Intel Pentium 4, ki teče pri 2,66GHz, 256Mb sistemskega pomnilnika, ki ga do 64Mb odstopi integriranemu grafičnemu čipu, 40Gb diska in kombinirano optično enoto.

Specifikacije torej ustrezajo vsem pričakovanjem – kaj pa delo z notesnikom? Glede na njegove dimenzije in težo ta bolj spada na mizo, kot v naročje. Zaslon je dobro osvetljen in kontrasten, a bi lahko imel večji vidni kot. Ker je disk očitno nameščen v zadnji strani notesnika, se ta na delu, na katerem počivajo zapestja, niti najmanj ne segreva, kar je odlično in boste po dolgotrajnem delu cenili. Tipkovnica je sicer velika in udobna, a iz nekega čudnega razloga zahteva kar nekaj privajanja.

Najboljša funkcija nx9010 pa je njegova sledna ploščica. Ne le, da je krasno odzivna in ravno prav občutljiva – na desni strani ima dvosmerni drsni del (namesto večsmernega gumba, ki ga najdemo pri nekaterih notesnikih) za hitro pomikanje po dokumentih, ki je odlična rešitev, še bolj pa nam je všeč gumb za izklop sledne ploščice. Med tipkanjem se vam tako nikoli več ne bo zgodilo, da bi kazalec kar naenkrat iskali na čisto napačnem koncu strani. Ker ima dotični gumb modro LED lučko, boste tudi točno vedeli, kdaj je sledna ploščica vklopljena in kdaj ne. O nx9010 se splača razmisliti že zaradi teh malenkosti, ki močno olajšajo delo z njim.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Procesor Intel Pentium 4 2,66GHz/512kbL2
Pomnilnik 256MB DDR-SDDR, razširljiv do 1024MB
Disk 40Gb SMART ATA HDD
Drugi pogoni DVD/CD-RW 8x, disketna enota
Krafika ATI Mobilitiy Radeon, do 64Mb deljenega pomnilnika
Zaslon 15,1-palčni TFT XGA
Operacijski sistem Win XP Pro
Vmesniki 3xUSB 2.0, 1xParalleU xmodem RJ11, RJ45, PS/2, VGA, 2xAudio, FIR, S-Video TV-out, Firewire 1394, modem 56k V.90, 10/100 LAN
Dimenzije 4,90 x 32,92 x 27,23
Teža 3,5kg
Na spletu www.hp.com
Prodaja Diss d.o.o., 01 420 55 06

PHILIPS DVDRW416K

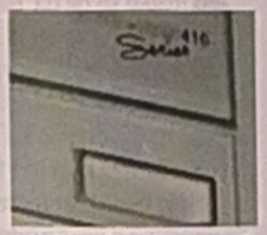
52.425 SIT Philips

Priznajmo, da je Philips kar malce zaspal pri razvoju optičnih zapisovalnikov. Če se spomnite legendarnega modela 3610, ki je prisilil Philips v razvoj kvalitetnejših pogonov, potem vedite, da je bilo vloženega veliko denarja, da se je povrnilo zaupanje v podjetje.

Zato preseneča, da se je Philips razmeroma pozno odločil ponuditi snemalnik medijev DVD. Sploh pa je še bolj nenavadna odločitev, da je podprl samo tabor DVD+R(W), saj smo bili v zadnjem času priča pravi poplavi kombiniranih pogonov, ki na tak način pomenijo veliko bolj smiseln nakup. Še vedno namreč ni popolnoma jasno, kateri izmed standardov bo prevladal. Model 416K tako zmore snemati pri naslednjih hitrostih: 4-kratna hitrost snemanja DVD+R, še vedno nenavadna 2,4-kratna hitrost snemanja DVD+RW, 16-kratna hitrost snemanja CD-R, 10-kratna hitrost snemanja medijev CD-RW, medtem ko zmore brati medije DVD z 8-kratno hitrostjo in CD s 40-kratno hitrostjo.

Tudi ostale podrobnosti so podobne konkurenci, saj tudi tokrat srečamo le 2Mb medpomnilnika, ki očitno zadostuje za sodobne potrebe snemanja. Da pa vseeno ne bi prihajalo do uničenja medijev, zaradi daljšega izpada toka podatkov, se pogon ponaša s tehnologijo Seamless Link, Philipsovo različico tehnologije, ki jo je razvil Plextor. Seveda se veliko napak pri zapisovanju prepreči tudi, če uporabljate dober medij. V primeru, da želite uporabiti nekvaliteten medij, bo tehnologija Thermo Balanced Writing skrbela, da bo zapisovanje potekalo z optimalno hitrostjo. Pogon prihaja opremljen z dobrimi navodili in parom praznih medijev, vendar bo deloval le kot predvajalnik, če ne namestite programske opreme, ki vam omogoča zapisovanje. Zato so pogon opremili tudi s programi *Nero 5, In Cd, PowerDVD* in *MyDVD*.

Andrej Potočnik



→Podrobnosti

Podpora standardu DVD+R(W)
Hitrosti DVD 4x/2,4x/8x
Hitrosti CD 16x/10x/40x
Dostopni čas 125ms
Preprečevanje napak Seamless link, TBW
Kontrole spredaj izmet, zasilni izmet
Programska oprema *Nero 5, In CD, PowerDVD, MyDVD*
Dodatno Medij DVD+R, medij DVD+RW
Na spletu www.philips.com
Prodaja PC.Hand, 01 530 08 00

PCFormatOcena

Zelo solidna konfiguracija, sledna ploščica	"Kvaliteten, robusten in korpulenten notesnik za nič manj korpulentno ceno."	79%
Zaslon bi lahko bil boljši		

PCFormatOcena

Lepo oblikovan zapisovalnik DVD+R(W)	"Ličen zapisovalnik, a priporočamo raje takšnega, ki bo bolj vsestransko uporaben."	75%
Ni podpore DVD-R(W)		

IWILL ZPC

199.251 SIT IWILL

IWILL ZPC je brez dvoma najmanjši mini računalnik, kar smo jih imeli priložnost testirati in na splošno spada med najmanjše sisteme "barebone" na trgu. Gre namreč za polnokrven PC, ki je velik le malenkost več, kot notranji pogon CD-ROM. Glede na njegove dimenzije ga lahko skrijete v vsako mišjo luknjo, a vam zagotavljamo, da tega še zdaleč ne boste želeli storiti. ZPC je namreč tudi vizualno tako privlačen, da ga boste prej razstavili na najbolj vidnem prostoru v sobi.

V osrčju tega PC-ja tiktaka Intelov procesor Celeron pri taktu 2,2GHz, kar je skupaj s 512Mb pomnilnika zelo solidna konfiguracija. Z grafiko upravlja integriran grafični čip Intel Extreme Graphics, ki zmogljivostno še zdaleč ni tako skrajen, kot navaja ime, a svoje delo dobro opravlja. Gledano kot celota gre za prav soliden sistem za uporabnike, ki ne potrebujejo večjih grafičnih zmogljivosti (beri: ne igrajo 3D iger) in nimajo prostora za klasično ohišje. V kombinaciji z LCD zaslonom bi se prav lepo podal tudi v kakšno manjšo študentsko sobico, saj vgrajen kombiniran pogon DVD/CD-RW omogoča tudi udobno gledanje filmov.

Pomanjkljivost takšnega sistema je seveda omejena razširljivost – še posebej kar zadeva grafiko, saj v ohišju ni prostora za dodatno kartico. ZPC prav tako ni med najtišjimi, saj je 80mm ventilator nameščen na vrhnjo stran ohišja in ni ravno tih, a če smo čisto iskreni, tudi pretirano glasen ni. Ob gledanju filma (žal tudi ta mini PC nima TV izhoda) nas niti najmanj ni motil, čeprav je računalnik stal na mizi, nedaleč od monitorja. Če si torej želite resnično majhnega računalnika in vam notesniki niso pri srcu, predstavlja ZPC več kot solidno rešitev.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Procesor Intel Celeron 2,2GHz
Pomnilnik 512Mb DDR333, 1 reža
Trdi disk 40Gb, 7200rpm
Nabor čipov Intel I845GV
Grafika Intel Extreme Graphics
Zvok Realtek ALC650
Optični pogon Samsung kombiniran pogon DVD/CD-RW
Operacijski sistem Windows XP
Dodatno 4x USB 2.0, 2x FireWire, 10/100 LAN, Nero Burning Rom 5, PowerDVD XP 4.0
Dimenzije 157 x 250 x 44mm
Na spletu www.iwill.net
Prodaja Kotar d.o.o., 01 420 25 00

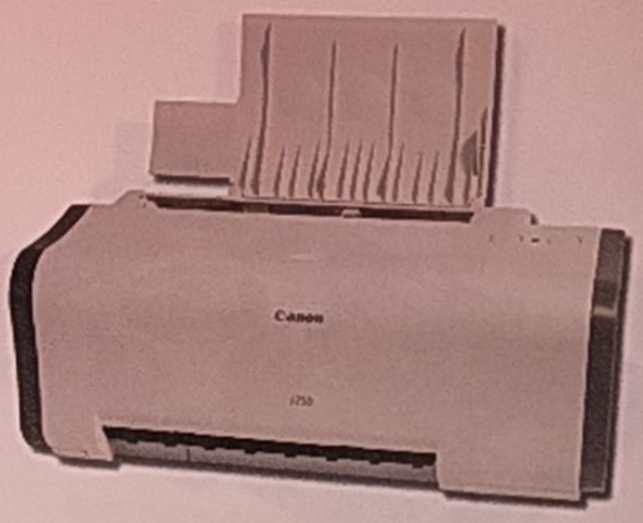
PCFormatOcena

Oblikovanje, stabilnost, dimenzije

Ni najtišji, omejeno razširljiv

"Najmanjši PC svoje vrste, ki ga boste radi razkazovali obiskovalcem."

80%



CANON i250

18.990 SIT Canon

Canon je znan po tem, da integrira nove tehnologije tudi v tiskalnike nižjega cenovnega razreda. i250 je predstavnik te vrste, ki ponuja odlično razmerje med kvaliteto in ceno za domačega uporabnika. Natisnjene fotografije so živih barv, jasne in primerno kontrastne, pa tudi hitro jih tiska. Malenkost hitrejši bi lahko bil pri tiskanju besedila (okrog 10 strani na minuto), vendar se pri tej ceni nimamo pravice pritoževati. Edina resna pripomba tiskalniku za to ceno je dejstvo, da nima pladnja za natisnjene liste, tako da boste le-te pobirali po mizi, pa tudi sama izdelava ni ravno najrobustnejše vrste. Je pa zato potrošni material med cenejšimi.

PCFormatOcena

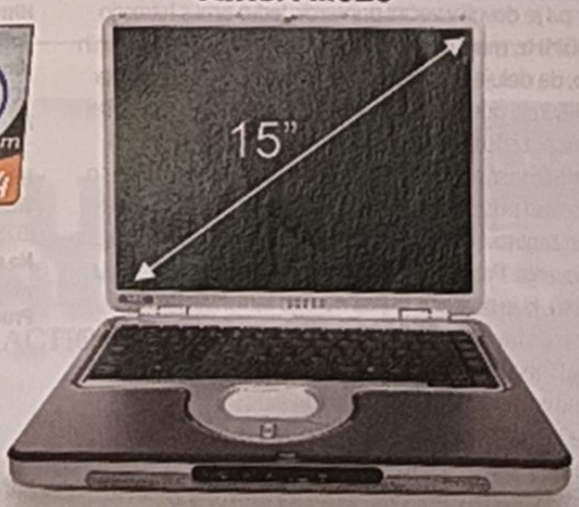
Odličen tisk fotografij, nizka cena

Plastičen obč-utek, ni pladnja za liste

"Domači uporabniki za tiskanje ne potrebujejo dražje rešitve."

81%

Vaš novi partner NEC



NEC recommends Microsoft® Windows® XP for Business.

SUPER CENA

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- prava mobilnost
- 1 leto garancije

NEC VERSA M320

399.900 SIT

Mobile Intel® Pentium® 4 z 2.4 GHz, 256MB DDR RAM, LCD zaslon 15,1" TFT XGA, trdi disk 40GB, Combo DVD/CD-RW pogon, ATI 340M grafična kartica (do 32MB), zvok AC97, modem, FDD, 4x USB 2.0, LAN 10/100, zvočniki, mikrofon, IrDA, Li-ion baterija

Cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake se odgovarjajmo in to opravičujemo. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Pridržujemo si pravico do spremembe cen in konfiguracij. Accord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Big Bang, PowerPlus, Point-R, Prolog, Teal, KCI, Janus Trade, Mentis, BOF, Harvey Norman, Bocom, Tech Trade

GV-R96P128D

47.160 SIT Gigabyte

Le kaj bi mi brez Gigabyta? Odlični proizvajalec osnovnih plošč je že pred nekaj časa povečal apetit po dolarjih in pričel izdelovati tudi grafične kartice. Odločitev o pristopu ATI-jevemu klanu se jim je hitro obrestovala, saj so Gigabytovi izdelki precej iskani.

Černu torej kupiti Radeona GV-R96P128D, kot ta izdelek imenujejo pri GigaBytu? Zakaj bi bil ta Radeon 9600Pro boljši od ostalih? Procesor Radeon 9600 Pro je zamenjava za predrag (a močan) procesor Radeon 9500Pro. Jedro je izpeljanka iz modela R300, vendar so mu prepolovili število cevovodov za obdelovanje tekstur. Shajati boste morali z ubogimi štirimi cevovodi, kar pa je dovolj v večini primerov. Jedro brni s hitrostjo 400MHz, medtem ko je 128Mb pomnilnika prepričanih v to, da delujejo pri 600MHz, v resnici pa je to številka DDR, kajti pomnilnik deluje pri 300MHz. Nič ne de, saj velikost zadostuje še za tako kompleksne prizore v igrah. Izdelava kartice je prav tako na visoki ravni, saj so uporabili pristop obrnjenega ventilatorja, kateremu je tako zagotovljeno daljše obdobje tihega in zanesljivega delovanja. Prav tako so posvetili pozornost hladilnemu telesu, ki je bakreno in ima mnogo tankih reber. Na zunanji strani kartice najdemo klasična priključna mesta za ATI-jeve kartice: izhod za monitor, izhod DVI ter izhod za priklop televizorja.

Navodila so spisana odlično, kot se za podjetje tudi spodobi. V paketu dobimo tudi priložen pretvornik DVI-VGA, ter kable za priklop televizorja. Priloženo programje je standardno, podobno konkurenci. Dobili boste tri igre ter Cyberlinkov *PowerDVD XP 4.0*. Zanimivo, da na spletni strani obljubljajo, da v paketu dobite novo različico *5.0*. Predvidevam, da jim jo je zagodel tiskarski škrat?

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Procesor ATI Radeon 9600Pro
Število tranzistorjev 75 milijonov
Hitrost jedra 400Mhz
Količina pomnilnika 128Mb
Hitrost pomnilnika 300Mhz (600DDR)
Hitrost 3DMark2001 11047
Hitrost UT2003 112,7
Testni sistem P4 2.67, I875P, 512Mb DDR
Na spletu www.gigabyte.com.tw
Prodaja JAE, 01 589 62 26

PCFormatOcena

Solidna zasnova in izdelava

Kje je *PowerDVD 5.0*?

"Gigabytov izdelek je soliden in dobra izbira v srednjem cenovnem razredu."

85%

EZ-BUDDIE

199.900 SIT ECS

EZ-Buddie je eden zanimivejših mini PC-jev ta hip, tako z oblikovnega, kot tudi s performančnega vidika. Samo ohišje je sicer za mini merila relativno veliko, a je vanj stlačenih precej dobrot. Najprej pade v oči LCD zaslon na sprednji strani, na katerem so prikazani najrazličnejši podatki, od trenutne frekvence procesorja, preko temperature procesorja in sistema, do stanja osnovne plošče, trdega diska in optičnega pogona. Verjetno ste za trenutek postali ob izjavi, da je na zaslončku prikazana frekvenca procesorja – le-to lahko namreč z gumbom pod zaslonom spreminjate. Brez težav jo je mogoče znižati na 1,3GHz, sistem pa je stabilno deloval celo pri frekvenci 3GHz. Ker gre za ročno višanje hitrosti FSB-ja, je frekvenca ob vsakem ponovnem zagonu vedno osnovnih 2,4GHz.

Druga posebnost EZ-Buddieja je ločen napajalnik, ki ga lahko skrijete na kakšno zvočno bolje izolirano mesto – v tem primeru bo računalnik precej tišji. Pod ščitkom ob LCD zaslončku se skriva optični pogon, v našem primeru CD-RW, na spodnji strani ohišja pa čitalec pomnilniških kartic 6 v 1.

Poleg njega je replikator vrat, kjer so dodatna vrata USB ter vhoda za slušalke in mikrofon. Gumbi za vklop, ponovni zagon in izmet CD-ja niso izbočeni, tako da je edina stvar, ki moli iz sprednje stranice, že omenjeni gumb za spreminjanje frekvence. Pozitivno je tudi to, da ima EZ-Buddie tudi nekaj razširitvenih možnosti, saj poleg AGP poseduje tudi reži PCI in CNR, pa tudi reži za pomnilnik sta dve. Žal je proizvajalec pozabil na TV-Out izhod, kar je ena bistvenih sestavin računalnikov, ki jih želite postaviti v dnevno sobo. No, sicer pa vam ostaja možnost nadgraditi ga z drugo grafično kartico.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Procesor Intel Pentium 4, 2,4GHz
Pomnilnik 256Mb DDR333, 2 reži
Trdi disk 80Gb, 7200rpm
Nabor čipov SiS651
Grafika SiS651
Zvok C-Media CMI9739A
Optični pogon NEC CD-RW
Operacijski sistem Windows XP Pro
Dodatno 5x USB 2.0, 10/100 LAN, čitalec kartic SD/MMC, CD/MD, Memory Stick in Smart Media.
Dimenzije 162 x 310 x 262mm
Na spletu www.ecs.com.tw
Prodaja PowerPlus, 01 511 27 27

PCFormatOcena

Oblika, razširljivost, navijanje, dodatki

Ni najtišji, ni DVD enote, ni TV-Out izhoda

"Lepota sicer ni vse, a je pri tem mini PC-ju samo dodatna prednost."

80%

AVENTURY P4

20.600 SIT PowerPlus 01 511 27 27

Tokrat smo si ogledali simpatično črno-srebrno ohišje midi-tower, ki kljub majhnim dimenzijam omogoča kar nekaj dodatnih možnosti. Kot vsa ohišja tega formata, ima tudi to štiri razširitvene reže za optične pogone, ker pa nima ločenih kletk za 3,5-palčne pogone, lahko vanj v bistvu namestite kar šest trdih diskov oziroma štiri diske in dve disketni ali ZIP enoti. Vsi robovi znotraj ohišja so dodatno zaščiteni, tako da je nameščanje opreme nekrvavo početje. Na pleksi stranici je nameščen 80mm ventilator z LED diodo, ki se med delom prijetno modro sveti, sama oblika stranice pa kar kliče po dodatni neonki.

Kljub majhnosti je v ohišje mogoče namestiti kar štiri dodatne ventilatorje, ne manjka pa niti replikator vrat na sprednji stranici, kamor je mogoče priklopiti dve napravi na vodilo USB ter slušalke in mikrofon. Dodatno prosto mesto je namenjeno naknadni vgradnji vrat FireWire.

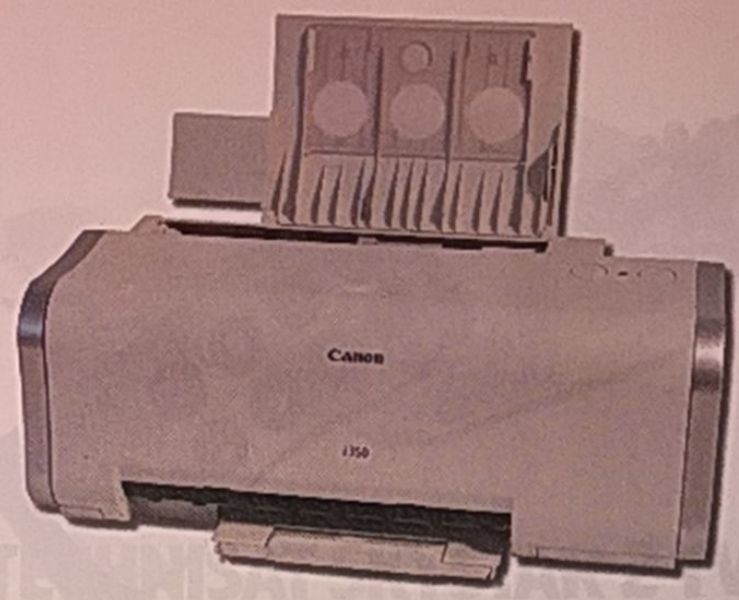
PCFormatOcena

Vizualno privlačno, dobro zasnovano

Premajhno za uspešno hlajenje

"Simpatično ohišje, ki pa je vseeno premajhno za naš okus."

77%



CANON i350

21.990 SIT Canon

Canonov i350 je nekoliko robustnejši bratec modela i250, ki mu ne manjka pladenj za natisnjene liste. Drugače sta si oba modela precej podobna, saj sta oba tudi izpeljana iz modela i320. No, i350 se lahko pohvali z možnostjo tiskanja do roba (odlično za tiskanje na razrezan foto papir), pa tudi nekoliko hitrejši je od i250. Deklariranih 16 strani besedila v minuti sicer ni dosegel, a smo bili s 14 stranmi zadovoljni. Natisnjene fotografije so kvalitativno enake tistim, natisnjenim z i250, le da so iz tiskalnika prilezle 4 sekunde prej. Ob uporabi tehnologije MicroFine doseže ta tiskalnik z nizko ceno potrošnega materiala zadovoljivo kakovost tiska. Ker je tudi ta model namenjen domači uporabi, je majhen in ne pretirano robusten. Pladenj za natisnjene liste, ki smo ga pogrešali pri modelu i250, ni dovolj dolg za liste formata A4, kar ni ravno prikladno, saj smo liste pobirali tudi tam, kjer jih naj ne bi bilo.

PCFormatOcena

Odličen tisk fotografij, nizka cena materiala

Še vedno videz cenenosti

"Kakovostni tisk do roba za ugodno ceno."

85%

OKIPAGE 14ex

OKIPAGE 14ex
črnobeli digitalni tiskalnik
14 str./min
razred 1200 dpi
4-36 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB in paralelni vmesnik
samo 7,5 sec za prvi izpis

3x Zlati Monitor

Maj 2002 do April 2003

OKIPAGE C5000

OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v
svojem razredu
nizka cena barvnega
in črnobelega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah -
20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet
in USB vmesnik

THE COLOUR OF BUSINESS

LIGHTS COLOUR ACTION!

Okl, Network Solutions for a Global Society

OKI

Single Pass Colour

MIKROING trade d.o.o.

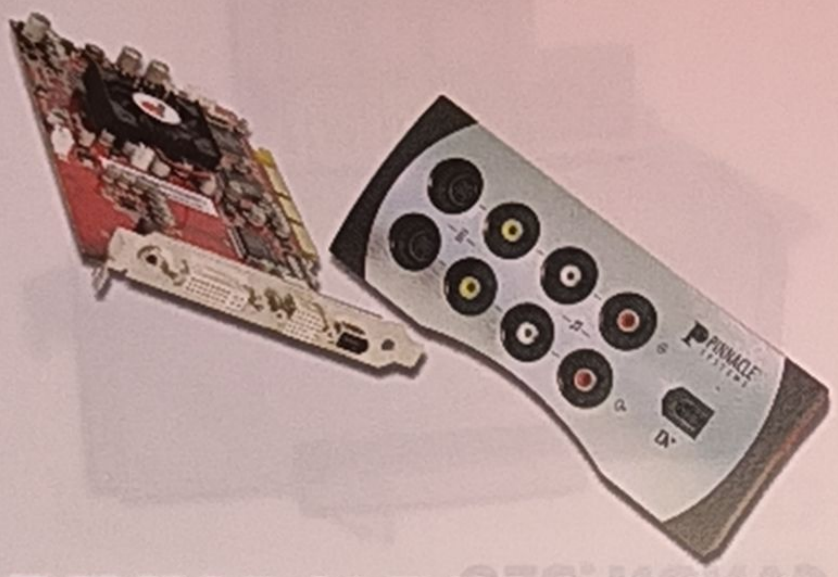
UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING *trade* d.o.o.
Tržaška cesta 393, **LJUBLJANA,**
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

NOVO!!!

OKIPAGE C9000/C7000

Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah -
do 37 str./min v č/b
do 1200 x1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex

Marec 2003 do April 2003



PINNACLE EDITION 5 PRO

249.900 SIT Pinnacle Systems

Paket *Pinnacle Edition 5 Pro* je namenjen video navdušencem in že tudi polprofesionalni uporabi ter prihaja kot kombinacija programske in strojne opreme – gre za program za nelinearno urejanje videa, grafično kartico na vodilu AGP in škatlo za priklop analognih in digitalnih naprav. Kartica ima integriran All-In-Wonder Radeon 8500DV, kar pa ni nujno dobra novica, saj se boste morali zadovoljiti s kartico, ki danes ni več vrhunec ponudbe.

Sam program se lahko s svojo funkcionalnostjo brez težav kosa s *Premiere*, v nekaterih pogledih pa ga celo prekaša. Ena bistvenih prednosti je renderiranje video učinkov v realnem času – na spodobnem PC-ju bo večino dela opravil takoj, učinke, ki jih mora dodatno renderirati, pa uredi v ozadju, brez zaustavljanja dela. Pohvalno je shranjevanje projekta ob vsaki vaši potezi.

Za obvladanje *Editiona* bo potrebno nekaj časa (tudi, če ste že uporabljali programe za urejanje videa), vendar pa boste takrat pričeli ceniti vmesnik, ki se vam je dotlej zdel zapleten. Aplikacijo je možno tudi popolnoma prilagoditi lastnim željam. Kot dodatek v paketu dobimo tudi program za izdelovanje naslovov in podnaslovov *TitleDeko*, skupaj z dodatkom *Hollywood FX* pa prinaša *Edition* več kot 1,000 2D in 3D video učinkov. Omenimo še finalizacijo DVD-ja – na preprost način vam omogoča ustvariti zelo privlačne DVD-je z meniji, ozadji in samodejnimi povezavami.

Edition smo uporabljali več kot mesec dni in se je izkazal kot stabilna aplikacija, vendar smo imeli nekaj težav z zajemanjem analognega videa. Obisk Pinnaclovega foruma je potrdil, da nismo edini s tovrstno težavo. Seveda ni nujno, da se bo enako ponovilo pri vas, ampak če imate veliko število analognih posnetkov, ki jih želite digitalizirati, bodite posvarjeni. **Nikola Janković**

→Podrobnosti

Zajem videa Mini.DV (FireWire), analogni kompozitni ali S-Video
Izhodni formati Mini.DV, analogni kompozitni ali S-Video, MPEG-2, MPEG-1, SVCD, Windows Media, QuickTime, AVI
Minimalne zahteve P-4 1,8GHz, 256Mb RAM, Windows 2000 ali XP, prosti AGP grafični vtič
Priložena kartica ATi All-In-Wonder Radeon 8500DV
Na spletu www.pinnaclesys.com
Prodaja Acord-92, 01 583 72 30

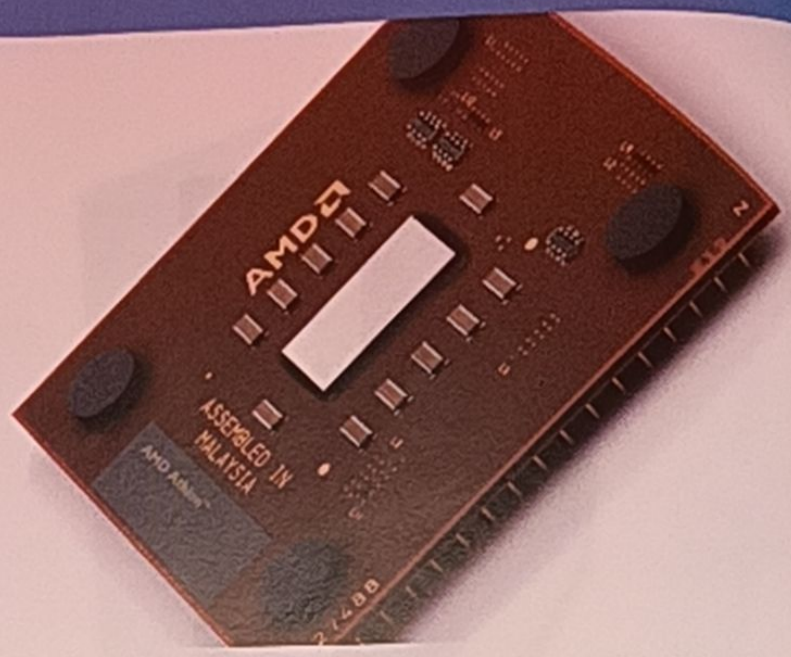
PCFormatOcena

Številne možnosti, renderiranje v ozadju

Cena, nekaj težav z analognim zajemanjem

"Premiere bo najbrž ostal standard za urejanje videa, kar pa ne pomeni da Edition ni boljši program."

87%



ATHLON XP 3200+ 2,2GHZ

120.000 SIT AMD

No, napočil je čas, da AMD pokaže, če je zmožen odgovoriti na Intelov izziv z novimi procesorji. Procesor 3200+ ima isto jedro Barton, kot njegova slavna predhodnika 2800+ in 3000+. Največja sprememba v tej različici je na sistemskem vodilu. Gre namreč za prvi AMD-jev procesor, ki ima efektivno hitrost 400MHz. A pustimo sedaj tehnikalije – zanima nas, če se je novi AMD bolje izkazal, kot Intelovi procesorji. Če smo krvavo iskreni, je odgovor ne, saj procesorji P4 še vedno ponujajo večje zmogljivosti za nižjo ceno. Če nimate osnovne plošče, ki podpira 400MHz vodilo, razlike med modelom 3000+ in 3200+ sploh ne boste zaznali.

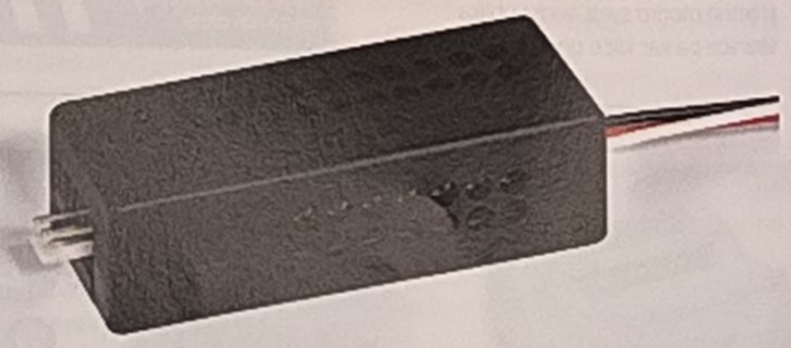
PCFormatOcena

Dobro delovanje na zanesljivi platformi

Zelo drag procesor, ki pa ni ravno najboljši

"Ta procesor ne bo razočaral, a za najboljše poglejte drugam."

86%



ZALMAN FANMATE

816 SIT Zalman **www.mlacom.si**

Zalman Fanmate je krmilnik števila obratov ventilatorjev v računalniku, deluje pa tako, da spreminja napetost, ki potuje od napajalnika do ventilatorja, s čimer se spremeni število obratov. Z nižanjem števila obratov pa se niža tudi hrup, ki ga ventilator povzroča. S Fanmatom lahko spreminjate napetost od 5 do 11 V, zaradi česar je idealen za sisteme z glasnimi ventilatorji, za katere ni nujno, da delujejo pri polnih obratih. Opremljen je s standardnim tripinskim priključkom za ventilator, tako da je priključitev skrajnje enostavna. Krmilite ga pa s pomočjo gumbka na samem ohišju. Ker se lahko priklopi samo znotraj računalnika, mora biti ohišje za poln nadzor pač odprto.

PCFormatOcena

Poln nadzor nad glasnimi ventilatorji

Krmiljenje je nerodno

"Če si želite poln nadzor nad ventilatorji, si omislite nekaj takega."

80%

HP D530S

345.839 SIT Hewlett Packard

Tokrat je na test prispel HP-jev osebni računalnik, v prvi vrsti namenjen poslovni rabi. To seveda pomeni, da z zmogljivostnega vidika ne gre ravno za zver. Pod simpatično oblikovanim kompaktnim namiznim ohišjem se skriva osnovna plošča z Intelovim naborom i865G, 2,66GHz Pentium 4, 256Mb pomnilnika DDR, 40Gb trdega diska in na osnovno ploščo integriran grafični čip Intel Extreme Graphics 2, ki si prisvoji 8Mb sistemskega pomnilnika. Prednameščen sistem je Windows XP Professional

Vsi zagrizeni igralci računalniških iger ste sedaj verjetno visoko dvignili nos nad takšno konfiguracijo, a vedite, da ta računalnik ne cilja na vas. Gre za čisto pisarniško rešitev, kjer sta potrebna zanesljivost, stabilnost ter zagotovljena podpora in dobra garancija, kar HP seveda standardno nudi. Ob nakupu takšnega računalnika ste lahko trdno prepričani, da se bodo vsi kosi strojne opreme med seboj razumeli brez najmanjših težav, na kar pri nakupu računalnika po kosih pogosto ni mogoče računati.

d530S ne razočara niti z vizualne plati, saj je ohišje izjemno lično, črno-srebrno in funkcionalno dobro zasnovano. Na prednji strani ohišja je tudi replikator vrat, kamor lahko priklopite dve napravi USB ter slušalke in mikrofon. Priložena tipkovnica je barvno seveda usklajena z ohišjem, miška je pa Logitechova generična optična miška, seveda črne barve. Računalniku je priloženo še posebno stojalo, s katerim lahko ob pomanjkanju prostora ohišje postavite tudi navpično.

Edina večja pripomba je ta, da na račun kompaktnosti ohišja namestitev polnokrvne grafične kartice ni mogoča. Na osnovni plošči seveda ne manjka vodilo AGP, a je zaradi postavitve komponent premalo prostora.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Procesor Intel Pentium 4 2,66GHz
Pomnilnik 265Mb DDR
Trdi disk 40Gb, 7200rpm
Grafika Intel Extreme Graphics 2 (integrirana na osnovni plošči)
Zvok Z AC3 združljiv čip
Optične enote CD-ROM
Dodatno Disketni pogon, 6x USB 2.0, 10/100/1000 LAN, miška, tipkovnica, stojalo
Operacijski sistem Windows XP Professional
Dimenzije 31,5 x 33,2 x 7 cm
Teža pribl. 30kg
Na spletu www.hp.com
Prodaja DISS d.o.o., 01 420 55 06

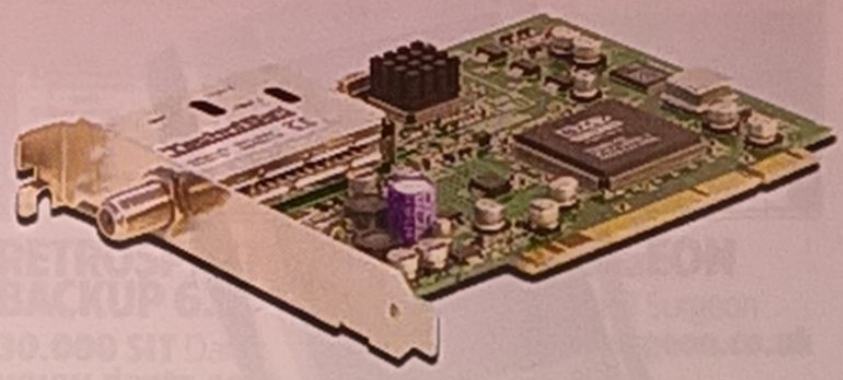
PCFormatOcena

Oblikovanje, stabilnost, podpora

Cena, grafično ni razširjiv, premajhen disk

"Solidna rešitev za pisarne, manj primerna za domačega uporabnika."

76%



TECHNISAT SKYSTAR 2 TV

17.940 SIT Technisat **Pinosat**

Imate potrebo po gledanju satelitskega programa na PC-ju? Sicer je ogleda vreden le Discovery, a naj vam bo. Potrebujete TV tuner, ki je optimiziran za sprejemanje satelitskega signala, vendar tovrstne kartice niso le preprosti TV tunerji, ampak omogočajo tudi uporabo satelitskega interneta. Kartica zmore prenašati do 90Mbps snemalnega prenosa in prikazuje digitalne satelitske televizijske in radio programe. Dodana programska oprema omogoča veliko možnosti rokovanja, lahko celo nastavite, kdaj naj se začne snemati program, če morda niste vedno v bližini vašega računalnika. Priporočena je uporaba vsaj Pentiuma III 700MHz, in že so vam na voljo brezmejne ure zabave.

PCFormatOcena

Kvalneten izdelek, slika je izjemno dobra

Manjka naveza s ponudnikom interneta.

"Kartica za gledanje TV in povezavo s spletom"

81%

Optične enote

NEC

Empowered by Innovation

DVD+R/RW - 1100

- hitrosti: 4x DVD+R / 2.4x DVD+RW 16x CD-R / 10x CD-RW
- sistem za preprečevanje napak

39.900 SIT

DVD±R/RW - 1300

- hitrosti: 4x DVD-R, DVD+R 2.4x DVD+RW / 2x DVD-RW 16x CD-R / 10x CD-RW
- sistem za preprečevanje napak

47.700 SIT

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Pooblaščeni prodajalci:

BIG BANG: LJ-BTC 01/587 35 73, LJ-Rudnik 01/420 25 60, Koper 05/830 65 00, Kranj 04/202 66 80, Maribor 02/320 39 36, Jesenice 04/583 28 84, Celje 03/425 25 57, Ptuj 02/771 05 96, POWERPLUS: Celje 03/428 28 30, Ljubljana 01/511 27 27, Maribor 02/252 60 06, Janus Trade: Lesce 04/532 01 55, Celje 03/42 55 080, TEAL d.o.o.: Laško 03/734 00 70, MENTIS: Velenje 03/897 68 50, BOCOM: LJ 01/423 48 22 Dravograd 02/872 16 16, Maribor 02/228 17 20, Sl. Bistrica 02/843 08 30, BOF-LJ: 01/560 41 59, HARVEY NORMAN-LJ: 01/585 50 00 POINT-R: LJ 01/422/88/68, PROLOG: Logatec 01/759 02 70, KCI: LJ 01/421 23 70, MEDIS: LJ 01/563 40 11

IPAQ H2210

112.902 SIT Hewlett Packard

Pri HP-ju so se očitno spametovali. iPaq h1915 ni bil osamljen primer dlančnika, za katerega ni potrebnih nekaj obiskov fitnes kluba, če ga želite nositi s seboj. Očitno se nam obeta cela serija izdelkov, ki so od konkurenčnih Palmov prevzeli roki prijazne dimenzije in težo. Serija h1910 je bila torej majhna, a je na ta račun malenkost šepala tudi pri zmogljivostih, česar pa modelu h2210 ne moremo očitati.

iPaq h2210 je oblikovan tako, da izjemno lepo sede v dlan. Poganja ga najnovejša različica operacijskega sistema Pocket PC, ki nosi oznako 2003, v osrčju pa tiktaka Intelov 400MHz procesor XScale. Zaslon je transreflektiven, kar pomeni, da je dobro viden tudi pri močnejši svetlobi. Osvetlitev zaslona je enakomerna, barve pa žive in kontrastne, nima pa senzorja za zaznavanje svetlobe v prostoru, tako da je osvetlitev potrebno spreminjati ročno, če se seveda pokaže potreba, kar se pa le redko dogaja. Pod zaslonom so štirje gumbi za hiter zagon aplikacij in večsmerni gumb za pomikanje po menijih in dokumentih. Dlančnik bo seveda dobro služil tudi kot predvajalnik zvočnih datotek, ki jih lahko v primernem formatu že v pomnilnik shranite kar nekaj. Glede zvoka nas je zmedlo edino dejstvo, da h2210, kljub temu, da ima mikrofon, nima posebnega gumba za snemanje zvokov.

Z razširitvenega vidika bi pri h2210 težko našli pomanjkljivosti. Povezovati se zna tako preko infrardeče povezave, kot preko Bluetootha, vanj lahko stlačite celo serijo pomnilniških kartic, s pomočjo posebne aplikacije pa lahko dlančnik spremenite tudi v univerzalni daljinski krmilnik.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Operacijski sistem Microsoft® Windows® Pocket PC 2003 Premium
Procesor 400MHz Intel® XScale
Pomnilnik 64Mb SDRAM
Zaslon 16-bitni transreflektivni barvni TFT (65.536 barv) 240 x 320 pik, diagonala 3,5 palca
Razširitvena mesta Reža SD: SD, SDIO in podpora za MMC, reža CF: Compact Flash tip I in II
Povezljivost IrDA SIR, Bluetooth™ (razl. 1.1)
Baterija Akumulatorska 900 mAH Litij-ionska, izmenljiva
Dimenzije 115,4 x 76,4 x 15,4mm
Teža 144,2g
Na spletu www.hp.com
Prodaja Diss d.o.o., 01 420 55 06

PCFormatOcena

Dimenzije, razširljivost

Kje je gumb za snemanje zvokov?

"Dlančnik, ki ima vse lastnosti svojih starejših bratcev v neprimerno manjši embalaži."

85%

IPAQ H5500

202.016 SIT Hewlett Packard

iPaq h5500 je še en nov dlančnik, ki ga poganja operacijski sistem Pocket PC 2003. Za razliko od modela h2210, je h5500 večji in robustnejši, a je še vedno daleč od tega, da bi ga morali registrirati kot smrtonosno orožje. Oblikovno je zelo podoben modelu h2210, le da ima, očitno kot spomin na stare čase, črn ščitek na vrhu naprave.

h5500 prav tako poganja 400MHz Intelov procesor s tehnologijo XScale, dlančnik se pa lahko pohvali s kar 128Mb pomnilnika. Zaslon je izjemno svetel in berljiv, barve pa prav osupljive. Sama oblika dlančnika je klasična. Na sprednji strani so štirje gumbi za zagon aplikacij, večsmerni gumb, pod njim pa je čitalec prstnih odtisov, ki omogoča dodatno zaščito podatkov, shranjenih v dlančniku, ki je vsekakor bolj zanesljiva, kot geslo. Brez vgrajenega zvočnika in mikrofona seveda ne gre, ne manjka pa niti pri h2210 pogrešani gumb za snemanje.

Z vidika povezljivosti je h5500 mana z nebes. Infrardeča povezava je tako ali tako že standard, poleg Bluetootha pa se baha še z integrirano podporo za standard 802.11b. Za razširitev pomnilniških zmogljivosti dlančnika lahko uporabite tako kartice SD, kot tudi CF, slednje seveda tip I in II. Na račun zmogljivega procesorja je h5500 vsekakor primeren tudi za predvajanje multimedijskih datotek, primeren predvajalnik pa je tako ali tako že integriran v operacijski sistem.

Kakor koli obrnete, gre za enega najzmogljivejših dlančnikov ta hip, ki pa ima tem zmogljivostim primerno ceno. Glede na to, da je mogoče tudi cenejše modele z dodatnimi moduli uspešno nadgraditi, da bodo znali praktično vse našteto, je dobro razmišljati tudi v tej smeri.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Operacijski sistem Microsoft® Windows® Pocket PC 2003 Premium
Procesor 400MHz Intel® XScale
Pomnilnik 128Mb SDRAM, 48Mb Flash ROM
Zaslon 16-bitni transreflektivni barvni TFT (65.536 barv) 240 x 320 pik, diagonala 3,8 palca
Razširitvena mesta Reža SD: SD, SDIO in podpora za MMC, reža CF: Compact Flash tip I in II
Povezljivost IrDA SIR, Bluetooth™ (razl. 1.1), Wireless LAN 802.11b, čitalec prstnih odtisov
Baterija Akumulatorska 900 mAH Litij-ionska, izmenljiva
Dimenzije 13,8 x 8,4 x 1,6 cm
Teža 206g
Na spletu www.hp.com
Prodaja Diss d.o.o., 01 420 55 06

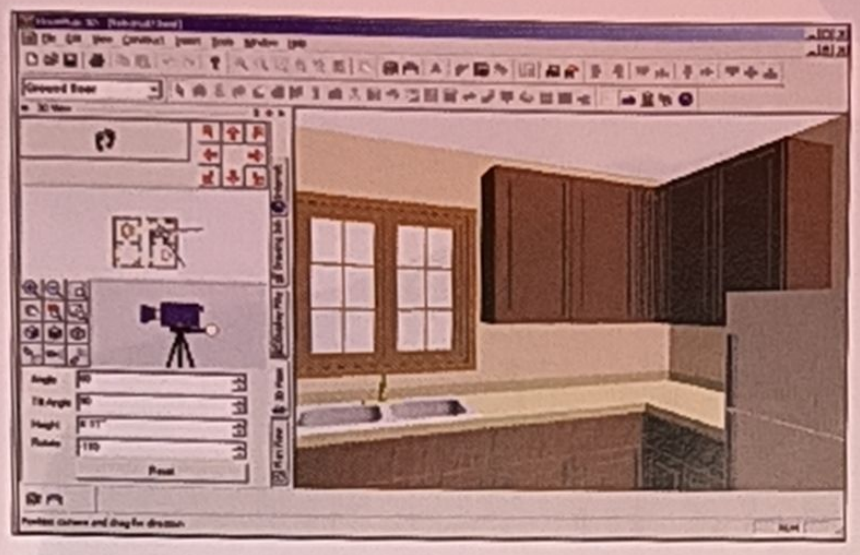
PCFormatOcena

Oblika, pomnilnik, povezljivost

In vse to ima svojo ceno...

"Sicer ni najdražji dlančnik trenutno, je pa eden dražjih – a tudi v samem zmogljivostnem vrhu."

80%



FLOORPLAN 3D DESIGN 8

11.700 SIT IMSI **www.imsisoft.com**

Ste že kdaj začutili potrebo po skrajnem obnavljanju vsega, kar vidite? Ne glede na vaša spolna ali kakršna koli druga nagnjenja, bo IMSI-jev *Floorplan*, popoln oblikovalski komplet, izpolnil vaše sanje o sanjskem domu v 3D, in to kar po sistemu povleci in spusti. Floorplan obvlada še tako drobna in delikatna opravila, kot so majcene spremembe v kuhinji, zato se lahko mirnoznebite okraskov iz osemdesetih in si omislite ogromne hladilnike za pivo. Program vključuje več kot 1.000 prilagodljivih načrtov in celo vrsto 3D simbolov za urejanje doma, zato boste založeni za kar nekaj časa. Povrhu vsega pa je celoten proces že skoraj neumno enostaven.

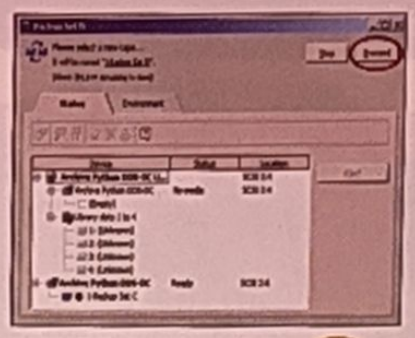
PCFormatOcena

Enostaven za uporabo

Kolikokrat ga boste uporabili?

"Deluje dobro, a se je težko držati predvidenih sredstev."

70%



RETROSPECT BACKUP 6.5

30.000 SIT Dantz

www.dantz.com

Nikakršnega izgovora nimate, da ne bi ustvarjali varnostnih kopij z *Retrospectom*. Pomembne datoteke zna shraniti na kakršne koli medije, vključno z mediji CD in DVD-R in seveda na druge trde diske. Enostaven je za uporabo in po namestitvi zna teči v ozadju. In kar je še pomembnejše – obnavljanje je nadvse preprosto, varnostne kopije pa neverjetno zanesljive.

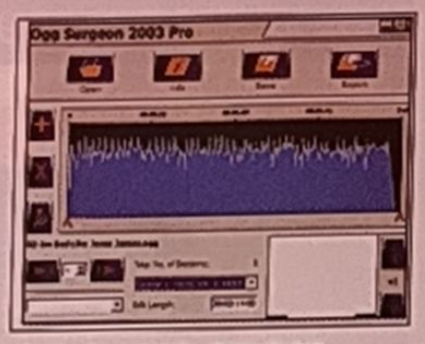
PCFormatOcena

Najenostavnejše in najzanesljivejše orodje

Predrago za domačo rabo

"Program, na katerega pozabite, vse dokler ga ne potrebujete."

90%



OGG SURGEON

4.100 SIT MP3 Surgeon

www.mp3surgeon.co.uk

Ne gre za lik iz *EverQuesta*, temveč za orodje za urejanje datotek Ogg Vorbis, ki si jih, seveda legalno, lastite. Zvočne datoteke v tem formatu zna lupiti in čistiti, rezati, sekljati, brez izgube kvalitete in je odličen za rezanje delov datotek, ki se jih niste nadejali, ko ste stvar sneli. Dovolj je natančen za še tako precizno urejanje in zna celo izpljuniti katalog vaših skladb Ogg. Je pa nekoliko predrag za vse, razen za največje navdušence.

PCFormatOcena

Nič ne obdeluje datotek Ogg tako dobro

Drag glede na ozko tržno nišo

"Bolje bi bilo, ko bi ga dobili v kombinaciji z *MP3 Surgeonom*."

65%

OHRANITE SVOJE BREZSKRBNO POLETJE - NEPOZABNO.

VELIKA POLETNA AKCIJA

do konca septembra

Ob nakupu NETWORKS DEFENDER - ja VAM PODARIMO DIGITALNI FOTOAPARAT po Vašem izboru

HP Smart 725 | Nikon 3100 | Pentax Optio 33L | Samsung Digimax V4

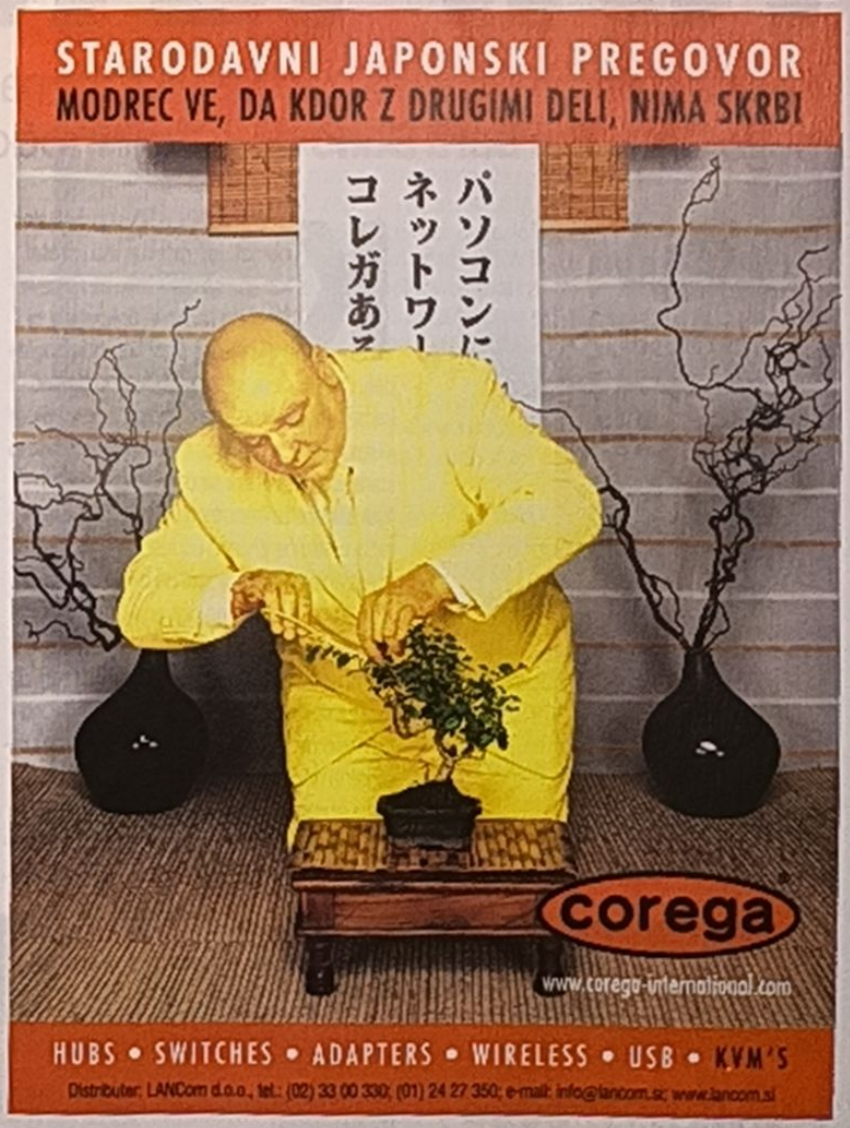
Ob nakupu štirih NETWORKS DEFENDER - jev hkrati, pa Vam počarimo

Nikon 5400
5.1 Mps , Zoom : 4x optični /4x digitalni
JPEG/TIFF format , Lithium-Ion battery
Movie mode with sound

Vaše omrežje potrebuje požarno pregrado, antivirusno zaščito, VPN za povezovanje z oddaljenimi poslovalnicam, QoS za upravljanje s pasovnimi širinami za posamezne tipe aplikacij in uporabnikov ter preverjanje vsebin za manjšo izgubo časa zaradi neželjenega surfanja. Za vse to ste potrebovali kar nekaj naprav in precej denarja.
Odkar vam ponujamo NetworksDefender - nič več. Vsi pomembni gradniki varnostnega sistema v eni napravi vrhunskih zmogljivosti za neverjetno ceno!

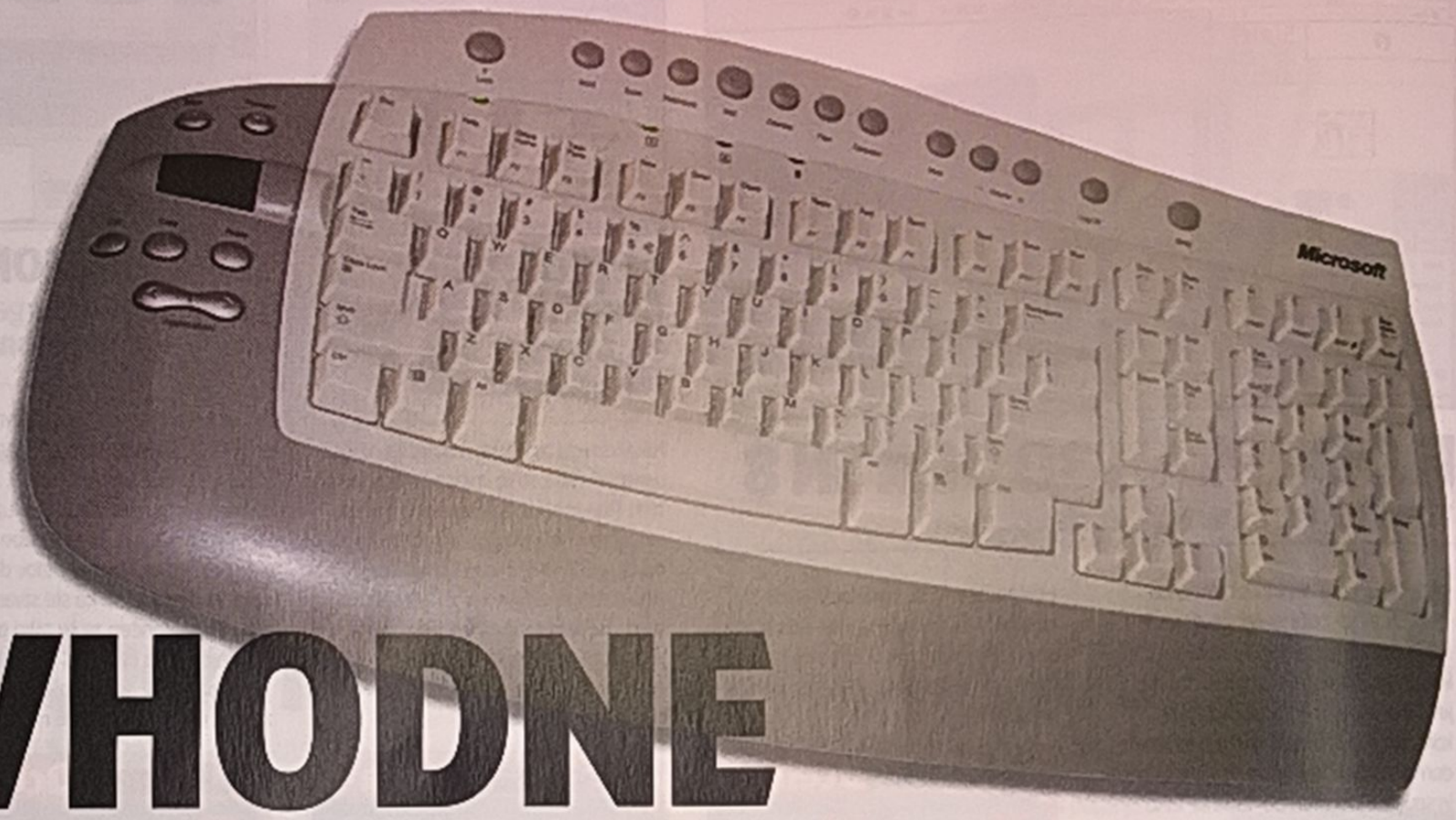
OBIŠČITE NAS NA SPLETU
www.networksdefender.com
ALI PA ZAHTEVAJTE SVOJEGA NA TEL: 03/586-30-33

TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring,
Šlandrova cesta 6a, 3320 Velenje, Tel.:03 /586-30-33,Fax : 03 / 586-19-70,E - Mail : info@trendnet.si
VAR PARTNERJI NETWORKS DEFENDER :
2BIT d.o.o 041 / 732 - 911 , BIROSTROJ COMPUTERS d.d. 02/ 234 - 78 -14 , HIT - IN d.o.o. 02 , ISG d.o.o. 01 / 309 - 16 -72 , ROLAN d.o.o. 02 / 300 - 13 - 00 , SERVIS RAČUNALNIŠKE OPREME s.p. 041 / 619 - 482 SMART s.p. 02 / 564 - 81 - 50 , TVIS d.o.o. 06 / 627 - 12 - 97 , COMTRON 02 / 300 - 36 -20 , DOMINO SISTEMI 05 / 333 - 36 - 70



PREIZKUŠENO
Supertest

VHODNE NAPRAVE
od 5.880 SIT do 26.990 SIT



VHODNE NAPRAVE

Ko razmišljamo o nakupu računalnika najmanj časa namenimo temu, kako se bomo z njim pogovarjali. **Barbara Banovič** je svojim ročicam pustila prosto pot po tipkah...

VESELO IGRANJE

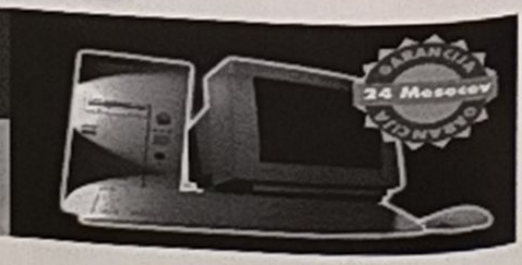
Pri igrah poteka vnos podatkov na isti način, kot pri običajnem delu, kar pomeni, da lahko vse računalniške igre igrate s pomočjo tipkovnice in miške. To pa v določenih primerih ni najbolj primerno, kar najbolje vedo prav ljubitelji simulacij. Zato pa imamo na razpolago celo vrsto igralnih pripomočkov, kot so igralne palice, igralni ploščki, volani in druge naprave, ki izboljšajo kontrolo nad likom, vozilom ali plovilom v igri. Nakup igralnega pripomočka je seveda pogojen s samo potrebo po njem in z vašimi željami. Poskrbite torej, da bo naprava robustna, kvalitetno izdelana in da vam bo upravljanje z njo v užitek.

Kar priznajte. Če bi vas prodajalec ob nakupu računalnika vprašal, kakšne so vaše želje ali zahteve v zvezi z miško in tipkovnico, bi ga verjetno prav neumno pogledali. Dokler dela, se ne razburjamo preveč, kajne? Pa delamo s tem veliko napako. Sicer je res, da sta tipkovnica in miška že strahotno stara koncepta, a to še ne pomeni, da sta tudi zastarela. Trenutno namreč z osebnimi računalniki ne znamo uspešno in vsestransko komunicirati na drugačen način.

In če že nimamo nobene izbire, nas veliko ubere pot najmanjšega odpora in pri nakupu novega računalnika poskrbi za to, da vsaj za tipkovnico zapravi kolikor je le mogoče malo denarja. Kar se lahko izkaže kot kardinalna napaka. Ker sta tipkovnica in miška kosa opreme, ki ju najbolj aktivno uporabljamo, nas lahko poskus, da bi prihranili kak tolar, dolgoročno veliko stane. Kot prvo, bo nekvalitetna oprema hitro storila bridek konec – lahko da ne bo preživela kakšnega izliva jeze ali pa bo preprosto odpovedala poslušnost, najverjetneje v kakšno soboto zvečer, dobrih 24 ur pred rokom oddaje članka, eseja ali seminarske naloge. Takšna odpoved bo seveda pomenila, da bo potrebno kupiti nov kos opreme, za katerega je spet potrebno odšteti tistih nekaj tisočakov, in to samo zato, da bo, ne ravno najbolj vzorno, delal naslednjih nekaj mesecev, ko bo treba vajo ponoviti. Druga pomanjkljivost odločitve za nekvalitetno opremo pa je seveda neudobno delo. Tipkovnica in miška, ki vam ne odgovarjata pri delu, vas bosta samo ovirali, da ne omenjamo najrazličnejših trajnih poškodb, vezanih za neprimerno in prisilno držo pri delu.

Je pa tudi res, da vam ne bi radi solili pameti v zvezi s tem, katera oprema je primerna za udobno delo – to morate presoditi in preizkusiti sami. Odločitev za primerno kvaliteten in za delo primeren kos opreme pa ni edina, s katero se boste srečali. Skoraj vse vnosne naprave je dandanes namreč mogoče dobiti v ožičeni ali brezžični izvedbi. Če vas dodatno kablovje moti ali ovira pri delu, si vsekakor omislite kak komplet brezžične tipkovnice in miške, zagrizeni igričarji pa se jih raje izogibajte. Kljub temu, da je tehnologija močno napredovala in da so naprave, ki se z računalnikom pogovarjajo preko radijske povezave bolj natančne in odzivne od tistih z infrardečo povezavo, vseeno prihaja do zamikov pri komunikaciji. Pri običajnem delu ali pri igranju iger, kjer hitra odzivnost ni pomembna, tega sploh ne boste opazili, pri hitrih igrah (sploh strelskih in simulacijah), kjer igrajo refleksi pomembno vlogo, pa boste verjetno kar sočno preklinjali. Boste pa lahko brezžično miško brez težav vrgli v steno, kar je pa dodatna prednost.

PCF

Več informacij in ceniki:
WWW.KFM.SI
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM COMPUTERS
AMD XP 3000+ in tudi ostali procesorji
Vrhunska kvaliteta, brezplačna dostava po vsej Sloveniji in seveda dostopne cene !


IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat SEPTEMBER 2003

LOGITECH MX700

21.100 SIT Logitech

O Logitechovih miškah skoraj nima smisla izgubljati besed. Če se odločite za katero od njihovih mišk, boste v vsakem primeru dobili kvalitetno miško, ki vas ne bo razočarala. Pika. Logitechovi Piloti so doživeli nič koliko inkarnacij in večina jih še vedno prav aktivno ždi na kakšni pisalni mizi, ker se lastnik nikakor ni mogel ločiti od nje.

MX700 je tudi ena tistih mišk, od katere se ne boste hoteli ločiti. Oblikovno gre za eno najlepših mišk, kar smo jih imeli priložnost videti, funkcionalno pa niti najmanj ne zaostaja. Poleg klasičnih dveh gumbov in koleščka, ki služi tudi kot gumb, se na MX700 skriva še kar pet programirljivih gumbov. Privzeto sicer služijo pomikanju zaslona in preklapljanju med aplikacijami, a jim je z gonilniki mogoče prirediti katero koli funkcijo. Na račun dodatnih sprejemnikov gre za najbolj odzivno brezžično miško, kar smo jih imeli priložnost testirati in med igranjem praktično ni bilo zaznati razlike med odzivnostjo MX700 in identične, a ožičene MX500, zato jo s čisto vestjo priporočamo tudi igralcem. Če vas pa daje paranoja, pa si pač omislite ožičeno izvedbo, saj v nobenem primeru ne boste razočarani.

Miška spada med večje primerke svoje vrste, a kljub temu izjemno dobro sede v roko. Ker ni simetrično oblikovana, pa boste levičarji verjetno kar precej godrnjali – za vas Logitech izdeluje posebej prirejene miške, a se boste morali kar precej potruditi, da boste kakšno našli pri nas. Slednje je tudi edina resna pomanjkljivost MX700, za katero pa je krivca potrebno iskati drugje, ne pri Logitechu.

→Podrobnosti

Optična Da
Procesiranje slike 4,7 megapiksla v sekundi
Ločljivost 800dpi
Hitrost En meter v sekundi
Povezava USB in PS/2
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Eventus Computers, 01 200 35 00

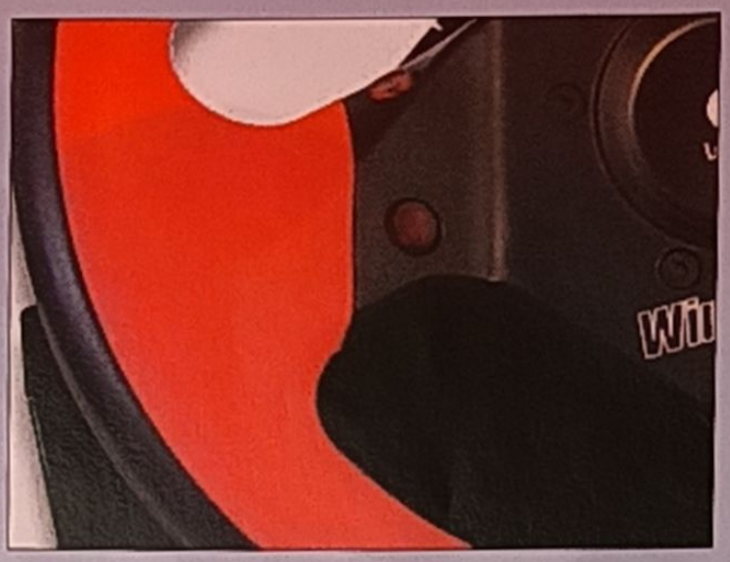
PCFormatOcena

Oblikovanje, natančnost, ergonomičnost

Levičarji bodo model zase pri nas težko našli, visoka cena

"Ljubezen na prvi pogled, ki tudi po daljši zvezi ne razočara."

90%



Kako smo testirali

Ko mačke ni doma....

Tokratni test je bil precej zabavne narave, referenčnih rok pa sta bila dva para – prvi je pripadal avtorici supertesta, ki je istočasno tudi lastnica najmanjšega para ročic na uredništvu, drugi par pa se tesno drži najvišjega člana uredništva in je temu primerno tudi največji. Tipkovnice in miške so bile preizkušene najprej pri normalnem delu, nato pa v *Unreal Tournamentu 2003*, igralni pripomočki pa v igrah, za katere so namenjeni, uporabili pa smo *Forgotten Battles*, že malce pozabljen *Aquanox*, *Final Fantasy VIII Raymana III*, *GP Legends*, *GP3*, *Toca Race Driver*, *Moto GP 2* in *Medieval: Total War*.

Brez naprezanja

Ni nujno, da je bolečina posledica dolgih ur igranja – tukaj je nekaj nasvetov za preventivo.

Udobje pri delu bi moralo biti daleč najpomembnejši faktor pri nakupu tipkovnice in miške, saj boste ti dve napravi stalno uporabljali pri delu z računalnikom – nekateri tudi po osem in več ur dnevno. Nakup cenene tipkovnice se torej splača samo v primeru, da imate namen kmalu nehati dvigovati kar koli drugega, kot na primer vrček s pivom ali jedilni pribor.

Poškodbe, ki lahko nastanejo zaradi dolgotrajnih ponavljajočih se gibov so izjemno boleče in zahtevajo operativni poseg, pogosto pa so posledica uporabe miške. Dlan namreč krmilijo kite, ki so povezane na vsak prst posebej. V zapestju se te kite združijo in potujejo skozi karpalni prehod. Skozi isti prehod teče tudi živec, ki kontrolira palec in prve tri prste. Ta živec hrani arterija in če je pretok krvi skoznjo oviran, boste začutili bolečino. Če boste bolečino ignorirali, se bo stanje samo slabšalo. Bodite torej toliko disciplinirani, da si boste privoščili redne premore med delom ali igranjem, še posebej pa poskrbite, da se boste vsako noč pošteno naspali.

Obstajajo pa tudi različni dodatki in pripomočki, ki lahko olajšajo pritisk pri delu. Mousebean (**www.mousebean.com**) je eden takih dodatkov, ki se namesti kar na zadnjo stran miške. Tak cenen kos plastike lahko dela čudeže.

Če veliko časa presedite za računalnikom, poskrbite, da vam bo udobno. Z mize pospravite odvečno navlako, prazne škatle od pizze končno odnesite v keson in stare številke PCF pospravite na polico, ker pod tipkovnico ne koristijo nikomur. Naučite se pravilno sedeti. Na spletni strani **www.microsoft.com/hardware/ergo** boste našli kopico koristnih nasvetov in slik, ki kažejo, kakšna je najprimernejša drža pri delu z računalnikom. Omislite si stol, ki bo nudil podporo vašemu križu in izpod mize odstranite vse, kar bi vas oviralo pri premikanju nog – niti stopalke volana, ki ga imate najraje, ne spadajo tja. Tipkovnica in miška naj bosta na isti višini, zapestja pa držite ravno, če je le mogoče. Spodnji del roke, s katero vodite miško, naj po možnosti v celoti počiva na mizi, saj drugače zapestje nosi težo celotne roke. Monitor naj bo točno pred vami, vrh zaslona pa naj bo v višini vaših oči ali malenkost višje. Tipkajte brez uporabe sile in gumbe na miški pritiskajte kolikor je le mogoče narahlo – investirajte denar v miško, ki vam lepo sede v dlan in je ne držite krčevito. Za več nasvetov v zvezi z uporabo miške si oglejte stran **http://ergo.human.cornell.edu/cumousetips.html**. Omislite si tipkovnico z naslonom za zapestja, da pri tipkanju ne boste utrujali rok. Kar zadeva naslone pa se bolje obnesejo trdi, kompaktni nasloni, kot pa taki, polnjeni s peno. Omogočite svojim zapestjem zaslužen počitek s tem bizarnim pripomočkom.

OPTICAL MOUSE SE

9.400 SIT Microsoft

Ta model je na trgu že leto dni, a še vedno predstavlja dober nakup. Živo rdeči model je "posebna izdaja", ki izstopa iz Microsoftove klasične linije izdelkov, ki so modro ali sivo obarvani. Optične miške so svoj čas krasile le mize tistih uporabnikov, ki imajo toliko pod palcem, da si lahko vedno privoščijo najnovejšo opremo, ki je po večini sploh ne potrebujejo – kot šef, ki sedi za ogromno mahagonijevo mizo, na kateri se bohoti odločno prevelik LCD monitor in PC z najzmogljivejšimi komponentami, uporablja pa se za občasno pošiljanje elektronske pošte. No, sedaj smo že vsi opremljeni z optičnimi miškami, in prav je tako.

No, Microsoftova navada je, da izdeluje odlične miške, zato je logično sklepati, da tudi ta ne bo izstopala. Spodnja stran je izdelana tako, da ne praska po mizi, združljiva je z vodilom USB, gumbi pa so dovolj eksaktni in ne preglasni, a pritisk nanje še vedno proizvede dovolj slišen klik, da ga ne boste zgrešili.

Miška je tudi prijetna za uporabo in je simetrično izdelana, česar bodo posebej veseli levičarji, ki se jim ne bo potrebno truditi z iskanjem modela zase. Iz povedanega je seveda razvidno, da miška pogreša dodaten gumb na strani, kar tistim lenobam, ki se jim ne ljubi dvakrat klikati na isti gumb, ne bo ravno povšeči.

Edina pomanjkljivost te miške nima ničesar opraviti z delovanjem ali udobjem pri delu. Ni nam všeč koleščekk, ki je premalo eksakten za pomikanje po spletnih straneh. Preprosto ga ni mogoče natančno zavrteti, kar pomeni, da se boste namesto po vrsticah, po dokumentu hitro pomikali kar po odstavkih. Takšna površnost precej pokvari vtis o sicer odličnem izdelku.

PCFormatOcena

Udobna in oblikovno lepa

Nenatančen koleščck

"Je udobna in vas ne bo razočarala, kljub slabo zasnovanemu koleščku. Pa še lepe barve je."

82%

→Podrobnosti

Optična Da
Procesirjanje slike 6.000 slik v sekundi
Ločljivost 300dpi
Hitrost 97cm v sekundi
Povezava USB in PS/2
Na spletu www.microsoft.com/hardware
Prodaja Comtron, 02 300 35 00

TRACKMAN WHEEL

10.500 SIT Logitech

TrackMan Wheel sicer ni miška v pravem pomenu besede, ker gre za sledno kroglico, je pa princip delovanja podoben. Namesto da napravo premikate po površini, s palcem le premikate kroglico, ki je potiskana s pikami, te pa senzor zaznava na enak način, kot zaznava površino pri miški. Če vas torej moti premikanje roke naokoli ali če imate malo prostora na mizi, se le ozrite po TrackManu. Delo z njim je izredno udobno in je, ko se ga privadite, celo bolj natančen kot sama miška.

Zagrizeni igralci pa se slednim kroglicam raje izogibajte, ker za tako vrsto premikanja niso ravno najprimernejše.

PCFormatOcena

Izjemna natančnost, ergonomičnost

Samo za desničarje, ni za igranje

"Logitechov dokaz, da sledne kroglice ne bodo izumrle."

78%

→Podrobnosti

Optična Da
Procesirjanje slike 3.000 slik v sekundi
Ločljivost 300dpi
Hitrost N/A
Povezava USB
Na spletu www.saitek.com
Prodaja Colby, 01 512 03 15

OPTICAL MOUSE PRO

6.840 SIT Saitek

Podjetje Saitek sicer bolje poznamo po odličnih igralnih pripomočkih, a jim gre tudi izdelava mišk precej dobro od rok. Modeli, ki smo jih imeli priložnost videti do sedaj, so sicer bolj povprečne sorte, a večjih pomanjkljivosti nimajo. Če smo čisto iskreni, tudi kakšnih posebnih prednosti ni mogoče najti. Miška lepo sede v dlan in ker je simetrična, levičarjem ni potrebno pričeti z lovom na izgubljene zaklade. Robustnost je nekaj, kar tej miški očitno manjka, saj deluje plastično in krhko, sta pa modra osvetlitev in utripanje ob prispeli pošti zanimiva dodatka.

PCFormatOcena

Zanimivo oblikovanje, modra osvetlitev

Deluje krhko, lučka prične kmalu motiti

"Če imate radi miške, ki se modro svetijo, vam bo ta kar všeč."

70%

CORDLESS DESKTOP DELUXE OPTICAL

21.500 SIT Logitech

Brezžično je v modi, to že vemo. Kompleti miške in tipkovnice, ki oblikovno sodijo skupaj, pa še dodatno pritegnejo poglede vsakogar, ki vstopi v prostor. Logitech ima takšnih kompletov na zalogi kar nekaj, tokrat pa smo si ogledali Cordless Desktop Deluxe Optical. Gre za komplet tipkovnice in optične miške v elegantni črni barvi. Z računalnikom se obe napravi pogovarjata preko radijske povezave, domet pa bi naj bil dva metra. Slednje ne drži v celoti, saj se tipkovnica precej uspešno pogovarja s sprejemnikom tudi z razdalje dobrih treh metrov, le miška odpove sodelovanje po dveh metrih.

Z ergonomskega vidika je tipkovnica ena boljših, kar jih lahko dobite. Tipke so eksaktne, a ne pretrde, naslon za zapestja pa je dobro oblikovan. Kljub baterijam pa je tipkovnica presenetljivo lahka, kar ji ne moremo šteti v prid, saj jo bo kak bolj razigran uporabnik kaj hitro iskal na drugem koncu mize. Prav tako ji v prid ne moremo šteti dejstva, da je črna, saj se drobni znaki na tipkah pri slabši svetlobi ne vidijo najbolje. Se bo pač treba naučiti slepega tipkanja, ni druge.

Miška je klasična Logitechova optična, ki nikogar ne bo osupnila, a je prijetna za delo in simetrična, tako da je primerna tudi za levičarje. Bodo pa nad njo razočarani navdušeni igralci, saj ni tako odzivna, kot MX700 in se v *UT2003* ni najbolje obnesla. Za normalno delo in zmerno hitro igranje pa bo absolutno zadostovala, pa še v kable se ne boste več zapletali.

→Podrobnosti

Brezžično Tipkovnica in miška
Domet Dva metra
Dodatne funkcije 21
Krmiljenje medijskih datotek Da
Kolešček Ne
Naslon za zapestja Da
Povezava PS/2, USB
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Eventus Computers, 01 200 35 00

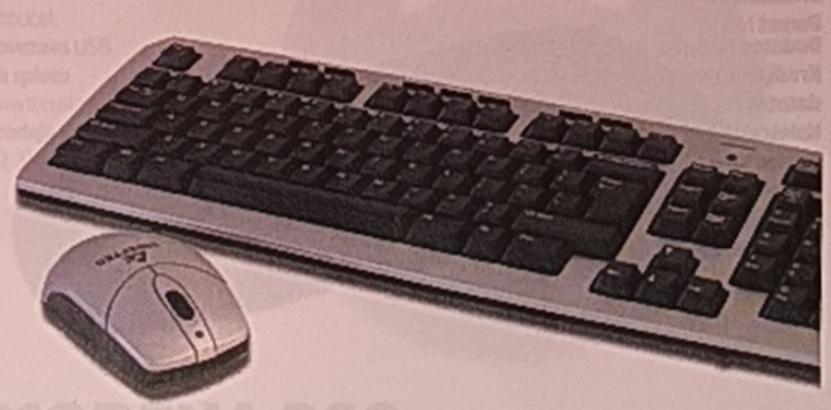
PCFormatOcena

Oblikovanje, domet

Tipkovnica bi lahko bila lažja

"Brezžični komplet, ki sicer ne osupne, a niti najmanj ne razočara."

78%



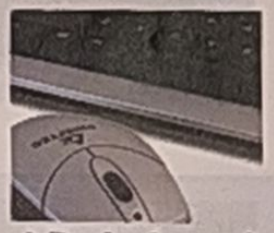
MICHELANGELO CORDLESS

6.700 SIT Chieftec

Lastnikom Chieftecovih ohišij, ki dajo nekaj na videz, so se sedaj verjetno zasvetile oči. Posedovati ohišje, tipkovnico in miško iste barve in v istem slogu je vsekakor nekaj, s čimer bi se dalo postavljati na kakšni LAN zabavi. A ne prehitro!

Brezžični komplet, ki smo ga dobili v roke, se najbolje poda srebrnim ohišjem, sestavljata ga pa tipkovnica in klasična miška s kroglico. Tako radi bi vam pohvalili izdelek podjetja, katerega ohišja tako cenimo, pa ni šlo. Sama namestitev je sicer otročje lahka in poteka brez zapletov, pa tudi priložena programska oprema je dovolj stabilna, da večjih pripomb ni. Pripombe pa imamo na samo vsebino kompleta. Tipkovnica spada med manjše in predvsem manj udobne. Tipke so mehke, tihe in dobro odzivne, a je tipkovnica odločno prelahka, tako da ni ravno stabilna že pri čisto običajnem delu. Miška je oblike klasičnega Logitechovega Pilota in po ničemer ne navdušuje, še posebej zato ne, ker gre za model s kroglico, zaradi česar si bo ponovno potrebno omisliti podlogo in zadevo redno čistiti. Tako miški, kot tudi tipkovnici, manjka prave odzivnosti, tako da komplet z odstranjevanjem žic ni ničesar pridobil.

Za največje šminkerje, ki so za lepoto pripravljeni tudi potrpeti, niso navdušeni nad igrami in ne uporabljajo programov za grafično oblikovanje, bo ta komplet vsekakor prišel prav, saj vizualno krasno sovpada z ohišjem. Zahtevnejši uporabniki pa se Michelangelu, kljub zvenečemu imenu, raje izognite. Chieftec dela izjemna ohišja in dobro bi bilo, ko bi vztrajali pri tem, saj jim vsaj tipkovnice in miške ne uspevajo najbolje.



→Podrobnosti

Brezžično Tipkovnica in miška
Domet 1,5m
Dodatne funkcije 21
Krmiljenje medijskih datotek Da
Kolešček Ne
Naslon za zapestja Ne
Povezava PS/2
Na spletu www.chieftec.com
Prodaja JAE, 01 589 62 26

PCFormatOcena

Oblikovno sovpada z ohišjem

Povprečna izdelava, miška ni optična

"Zmaji, matrike, škorpijoni in Apolli so Chieftecova orožja. Miške in tipkovnice niso."

55%

→8190A SMART OFFICE KEYBOARD

Brezžična Ne
Domet N/A
Dodatne funkcije 30
Krmiljenje medijskih datotek Da
Koleščck Da
Naslon za zapestja Da
Povezava PS/2
Na spletu www.btceurope.nl
Prodaja Anni, 01 583 99 99

→BLUELINE CYBO@RD

Brezžična Ne
Domet N/A
Dodatne funkcije 10
Krmiljenje medijskih datotek Da
Koleščck Ne
Naslon za zapestja Da
Povezava USB in PS/2
Na spletu www.cherry.de
Prodaja Acord-92

→INTERNET NAVIGATOR SE

Brezžična Ne
Domet N/A
Dodatne funkcije 9
Krmiljenje medijskih datotek Da
Koleščck
Povezava
Na spl
www.log
Prodaja Eventus Computers. 01 200 35 00

→OFFICE KEYBOARD

Brezžična Ne
Domet N/A
Dodatne funkcije 16
Krmiljenje medijskih datotek Da
Koleščck Da
Naslon za zapestja Da
Povezava USB in PS/2
Na spletu www.microsoft.com/hardware
Prodaja Comtron, 02 300 35 00

8190A SMART OFFICE KEYBOARD
5.880 SIT BTC

BTC je poleg cele serije hudo povprečnih tipkovnic uspel izdelati eno, ki pa vsekakor izstopa. In če hitro odpravimo pomanjkljivosti: lahko bi bila težja in malce tišja, naslon za zapestja pa bi lahko bil večji. Konec. Vse ostalo ji gre v prid. Koleščck, skupaj z gumbi za kopiranje, rezanje in lepljenje, je zanimivo postavljen na spodnjo stran tipkovnice in se zajeda v preslednico, kar pa ni moteče. Cela armada dodatnih gumbov za krmiljenje najrazličnejših aplikacij pa pomeni, da bo med običajnim delom miška veselo počivala. Za to ceno zagotovo ne boste našli tipkovnice s toliko dodatnimi funkcijami, kot jih ima ta.

PCFormatOcena

+ Kup funkcij za odlično ceno
− Plastičen občutek, prelahka

"Bolje kot smo pričakovali, a ne vrhunska."

78%

INTERNET NAVIGATOR SE
9.458 SIT Logitech

Logitech se je odločil določene tipkovnice izdelovati brez nožic in takšne sorte je tudi Internet Navigator SE. To bi naj bila dobra ideja, a se nam ne zdi ravno najbolj posrečena, saj zahteva kar nekaj privajanja. Drugače gre pa za odlično tipkovnico, s katero je veselje delati, na račun kopice dodatnih funkcij pa boste med normalnim delom roko le redko stegovali po miški. Pozabili niso niti na koleščck, ki pa bi vsekakor lahko bil večji, kar bi omogočalo bolj udobno delo z njim. Tudi ta tipkovnica pa bi vseeno lahko bila malenkost težja.

PCFormatOcena

+ Oblikovna zasnova, funkcionalnost
− Premajhen koleščck, lahko bi bila težja

"Gledate v eno najlepših tipkovnic ta hip."

85%

BLUELINE CYBO@RD
8.700 SIT Cherry

Tipkovnice podjetja Cherry so vedno veljale za izjemno kvalitetne, a serija CyBo@rd tega nekako ne "izžareva". Gre za presenetljivo lahko in nerobustno tipkovnico, ki ni ravno prijetna za delo, pa še precej glasna je. Dodatne tipke so sicer dobrodošle, a imajo privzete funkcije, do katerih je enostavno mogoče dostopati tudi brez njih. Razporeditev tipk je klasična, simpatične pa so tipično Cherryjeve tipke, na katerih so znaki res ogromni. Če smo čisto iskreni, nam je neprimerno bolj pri srcu čisto klasičen model G81, ki je robustnejši, težji, tišji in prijetnejši za delo, kljub temu, da nima dodatnih tipk in naslona za zapestja.

PCFormatOcena

+ Velika znaka na tipkah
− Lahka, glasna in vizualno neprivlačna

"Cherry se s tem modelom resnično ni izkazal."

59%

OFFICE KEYBOARD
12.000 SIT Microsoft

Microsoftova tipkovnica Office je najrobustnejša in najtežja med vsemi na testu, kar je njena največja prednost. Pri Microsoftu se tudi niso šli dodatnih inovacij v zvezi z nožicami, kar pomeni, da je tipkovnica primerno dvignjena. Udobje pri delu je izjemno, tipke so mehke, a eksaktne, koleščck pa ogromen, tako da ga lahko vrtite kar s celo dlanjo. So pa pri Microsoftu ubrali svojo pot pri razvrščanju določenih tipk, tako da so tipke [Del], [Home], [End], [PgUp] in [PgDn] postavljene drugače, kar zahteva kar nekaj privajanja in se nam na splošno zdi hudo nepotrebna poteza.

PCFormatOcena

+ Ogromen koleščck, ergonomična
− Preurejena postavitev nekaterih tipk

"Ena najboljših tipkovnic za pisarniško delo dobiti."

83%

→Podrobnosti

Funkcijske tipke 10
Druge možnosti Vrtljiva ročica, ročica za plin na obeh straneh, osemsmerni klobuček, Force Feedback
Povezava USB
Na spletu www.saitek.com
Prodaja Colby, 01 512 03 15

CYBORG 3D FORCE

18.120 SIT Saitek

Igralne palice so že pred časom privzele tehnologijo Force Feedback, ki je bila krajši čas rezervirana le za volane. Saitekov Cyborg 3D Force je eden bolj simpatičnih tovrstnih izdelkov, predvsem pa je eden oblikovno najbolj dovršenih. Roka na tej igralni palici izjemno udobno počiva, tako da je tudi dolgotrajno igranje v užitek. Funkcijske tipke so logično razporejene in lahko dostopne, sama palica pa je težka in robustna, tako da dobro sedi na površini in se ne sprehaja skupaj z vašo roko. Če čutite potrebo po kvalitetni igralni palici, naj se ta vsekakor znajde na seznamu kandidatov.

PCFormatOcena

Robustna in dobro oblikovana

Podnožje bi lahko bilo večje

"Odlična igralna palica, solidna cena... dodatni komentarji so odveč." **88%**

→Podrobnosti

Funkcijske tipke 3
Druge možnosti Ročice za menjavanje, stopalke za plin in zavoro, štirismerni klobuček
Povezava USB
Na spletu www.thrustmaster.com
Prodaja VideoToP 13, 02 234 12 52

MODENA 360

15.990 SIT Thrustmaster

Športni avti, med katere spada tudi Ferrari, mogoče ne spadajo med vizualno najlepše avte na svetu, je pa res, da po funkcionalnosti prekašajo vse ostale. Ta funkcionalnost se seveda nanaša tudi na volan – in ta model je replika tistega, ki krasi notranjost Modene 360. Volan se odlično poda roki in je dobro odziven, muči ga pa rak rana vseh tovrstnih naprav – podstavek za stopalke je prelahek in se hitro seli naokoli, je pa sam volan izjemno robusten in se trdno zasidra na rob mize. Zanimivo je, da Modeno prepoznajo tudi starejše igre (preizkušeno v *GP2* in *Driver*), kar še dodatno zviša njeno uporabnost.

PCFormatOcena

Ergonomičen, robusten, dobro odziven

Še vedno prelahek podstavek za stopalke

"Odličen in ne predrag volan, ki dobro služi tudi v starejših igrah." **80%**

→Podrobnosti

Funkcijske tipke 8
Druge možnosti Oba dela je mogoče ločiti, osemsmerni klobuček, vrtljiva ročica, Force Feedback
Povezava USB
Na spletu www.thrustmaster.com
Prodaja VideoToP 13, 02 234 12 52

TOP GUN AFTERBURNER FF

26.990 SIT Thrustmaster

Igralno palico Top Gun Afterburner verjetno že poznate. Kombinacija igralne palice in ročice za plin je navdušila že marsikoga, še posebej zato, ker je naprave mogoče razstaviti, tako da lahko oba dela uporabljate v bolj naravni drži. Dodatna prednost izvedbe s tehnologijo Force Feedback je ta, da je celotna igralna palica težja in zato tudi bolj stabilna, kot "netrzajna" izvedba. Afterburner je dobro odziven, Force Feedback pa dovolj prefinjen za kvalitetno igranje. Z ergonomičnega vidika je Saitekov Cyborg kot sama igralna palica sicer boljši, a je Afterburnerjeva ločena ročica za plin precej boljša rešitev za udobno igranje.

PCFormatOcena

Ročico za plin je mogoče ločiti

Ni med najcenejšimi

"Odlična odločitev za nedeljske, kot tudi za zahtevne igričarje." **90%**

Optično živčevje

Prehod na optične miške je velikanski korak naprej od mehaničnih glodalcev.

Glavna prednost optičnih mišk je ta, da nimajo gibljivih delov. Ker nimajo kroglice, je čiščenje prahu, lepljivih ostankov soka in las iz mehanizma miške le še pozabljena nočna mora. Optična tehnologija je prav tako pometla z obveznimi podlogami za miško in prinesla večjo natančnost.

Stvar deluje tako, da gibanje miške zazna poseben optični senzor, ki zmore določeno število slikic v sekundi – nove Microsoftove miške dosegajo tudi do 6.000 slik v sekundi. Senzor zaznava spremembe na podlagi, torej na površini mize, in preračuna vaše premike. Ti podatki se potem preračunajo v smer in hitrost. Senzor tako zaznava teksturo površine ali kontrastne barve, zato optični senzorji ne delujejo dobro na steklenih površinah (oz. po večini sploh ne delujejo). Poleg senzorja boste v miški našli še lečo in LED diodo. Leča usmerja sliko na senzor, LED dioda pa priskrbi primerno osvetlitev površine, kar tudi vidite, če pogledate na spodnjo stran miške.

→WINGMAN CORDLESS RUMBLEPAD

Funkcijske tipke 11
Druge možnosti Dve osemsmerni paličici, osemsmerni gumb, Force Feedback
Povezava USB
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Izishop.net, 01 242 83 40

→P2500 RUMBLE FORCE

Funkcijske tipke 9
Druge možnosti Dve osemsmerni paličici, osemsmerni gumb, Force Feedback, tipka ŠShiftĆ
Povezava USB
Na spletu www.saitek.com
Prodaja Colby, 01 512 03 15

→WINGMAN FORMULA FORCE GP

Funkcijske tipke 4
Druge možnosti Stopalke za pl
Povezava
Na spletu www.log
Prodaja shop.net, 01 242

→R440 FORCE FEEDBACK WHEEL

Funkcijske tipke 4
Druge možnost
Stopalke za p
zavoro, roč
menjavan
volanske
Povezav
Na sp
www.
Prod
03 15

WINGMAN CORDLESS RUMBLEPAD
14.490 SIT Logitech

Ta Logitechov brezžični igralni ploščček je klasično kvalitetno izdelan, kot bi od Logitechovega izdelka tudi pričakovali, je pa res, da bolje sede v večje šape. Obilica krmilnih možnosti nakazuje tudi na potencialno odlično igranje – se pa zalomi pri dejstvu, da gre za brezžični ploščček, ki žal ni kos hitri akciji. Ker potrebuje štiri baterije AA tudi ni med najlažjimi, kar za igralne ploščke ni ravno najbolj pohvalno. V *Final Fantasy* se je sicer čisto solidno obnesel, a nas je v *Raymanu* malce spravljal ob živce. Če k temu prištejemo še precejšnjo energetsko požrešnost in višjo ceno na račun tehnologije Force Feedback, je ocena verjetno jasna.

PCFormatOcena
Odlično oblikovan, veliko gumbov
Težek, energetsko požrešen in nenatančen
"Dokazuje, da se ploščki z repki bolje obnesejo."
67%

P2500 RUMBLE FORCE
7.560 SIT Saitek

Saitekov tresoči se igralni ploščček P2500 Rumble Force je na pogled prava paša za oči in tudi v roki odlično leži. Z njim priderno na račun tudi tisti, ki posedujemo bolj delikatne prstke. Krmilni gumbi in paličice so razmeščeni tako, da so dosegljivi brez naprezanja, rdeča tipka ŠShiftĆ pa daje ploščku še dodatno funkcionalnost. Edina resna pomanjkljivost tega ploščka so nemogoči gonilniki, za katere je nemudoma potrebno sneti nadgradnjo, še posebej če uporabljate Windows XP. Namestitev in nastavitve vas bodo torej stale nekaj časa, česar pa na koncu nikakor ne boste obžalovali, saj gre za izjemen ploščček.

PCFormatOcena
Robusten, dobro oblikovan
Gonilniki mu niso v ponos
"Oblikovno sicer nikakor ne razočara, nima pa solidnih gonilnikov."
73%

WINGMAN FORMULA FORCE GP
18.450 SIT Logitech

Dirkalne igre pridejo najbolje do izraza s pravo strojno opremo, zato je za strastne PC voznike volan že skoraj nujnost. Logitech slednje izdeluje že kar nekaj časa, in sicer precej uspešno. Volan svoje delo odlično opravlja in omogoča tudi daljše igranje. Čemu so se pa pri Logitechu odločili za tako lahke komponente, pa nismo mogli ugotoviti. Sploh stopalke nekako ne kažejo teženj, da bi ostale tam, kamor jih postavite, pa če nanje še tako nežno pritiskate. Zanimiv kontrast več kot le dobremu delovanju. Gonilniki za volan so fantastični, s preglednim in otročje lahkim vmesnikom, zato bi lahko volan tudi nekoliko podražili na račun boljših komponent.

PCFormatOcena
Odlično oblikovanje, še boljši gonilniki
Prelahke stopalke
"Logitechu bi moral nekdo dopovedati, da je obteževanje koristno."
82%

R440 FORCE FEEDBACK WHEEL
22.800 SIT Saitek

R440 je eden tistih volanov, ki se ga nihče ne bi branil pokazati prijateljem. Očem in rokam prijazen volan je fantastično odziven in se ponaša z eno boljših implementacij tehnologije Force Feedback v tem razredu. Namestitev je enostavna, le z gonilniki jo boste bolje odnesli, če snamete najnovejše s Saitekove spletne strani. Sam volan se trdno oprime podlage, na katero je pričvrščen, le stopalke resnično potrebujejo nekaj dodatne teže, saj zaživijo lastno življenje v trenutku, ko nanje položite stopala. Se pa oba dela naprave izjemno dobro dopolnjujeta, tako da pričakujte vožnjo brez nepotrebnega izgubljanja živcev.

PCFormatOcena
Soliden obroč, dobra odzivnost
Postavitev gumbov, prelahke stopalke
"Odličen volan, ki je očitno namenjen tistim z "lahko" nogo."
85%

PCFOcena

Ocenjevanje je vedno najtežji del tega posla, a nekdo mora biti boljši od drugega.

PCFormat
ZMAGOVALEC
Tipkovnica
SEPTEMBER 03

LOGITECH INTERNET NAVIGATOR SE

Vizualno privlačna in dobro zasnovana tipkovnica, ki ima vse, kar potrebujete za kvalitetno delo in postavljanje pred prijatelji.

PCFormat
ZMAGOVALEC
Miška
SEPTEMBER 03

MX700

Nedvomno najlepša miška, kar smo jih imeli možnost preizkusiti. Kljub temu, da je brezžična, je njena odzivnost brez pomanjkljivosti.

PCFormat
ZMAGOVALEC
Igralni pripomoček
SEPTEMBER 03

THRUSTSMASTER TOP GUN AFTERBURNER FORCE FEEDBACK

No, tako se glasi polno ime igralne palice, ki je zasedla najboljše mesto med igralnimi pripomočki. Glede na to, da lahko izvedbo brez tehnologije Force Feedback dobite za kar nekaj manj denarja, jo vsekakor vključite na seznam kandidatov za nakup.

IGRALNI PRIPOMOČKI							
	CYBORG 3D FORCE	TOP GUN AFTERBURNER FORCE FEEDBACK	WINGMAN CORDLESS RUMBLEPAD	P2500 RUMBLE FORCE	WINGMAN FORMULA FORCE GP	R440 FORCE FEEDBACK WHEEL	MODENA 360
CENA	18.120 SIT	26.990 SIT	14.490 SIT	7.560 SIT	18.450 SIT	22.800 SIT	15.990 SIT
FUNKCIJSKE TIPKE	10		11	9	4	4	3
DRUGE LASTNOSTI	Vrtljiva ročica, ročici za plin, 8-smerni klobuček, Force Feedback	Ločljiv, 8-smerni klobuček, vrtljiva ročica, Force Feedback	8-smerni palčici, 8-smerni gumb, Force Feedback tipka (Shift)	8-smerni palčici, 8-smerni gumb, Force Feedback,	Stopalke za plin in zavoro	Stopalke za plin in zavoro, ročice za menjavanje ob volanskem obroču	Ročice menjalnika, stopalke za plin in zavoro, štirismerni klobuček
OCENA	88%	90%	67%	73%	82%	85%	80%

MIŠKE IN TIPKOVNICE										
	LOGITECH MX700 MOUSE SE	MICROSOFT OPTICAL WHEEL	LOGITECH TRACKMAN MOUSE PRO	SAITEX OPTICAL DELUXE OPTICAL	CORDLESS DESKTOP	MICHELANGELO CORDLESS KEYBOARD	BTC 8190A SMART OFFICE	INTERNET NAVIGATOR SE	BLUELINE CYBO@RD	OFFICE KEYBOARD
OPTIČNA / POVEZAVA	Da / USB, PS/2	Da / USB, PS/2	Da / USB, PS/2	Da / USB	N/A / USB, PS/2	N/A / PS/2	N/A / PS/2	N/A / USB, PS/S	N/A / USB, PS/2	N/A / USB, PS/2
PROCESIRANJE SLIKE	4,7 Mpiksla/s	6.000 slik/s	6.000 slik/s	3.000 slik/s	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
LOČLJIVOST	800dpi	300dpi	300dpi	300dpi	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
BREZŽIČNO	Da	Ne	Ne	Ne	Tipk. in miš	Tipk. in miš	Ne	Ne	Ne	Ne
DODATNE FUNKCIJE	N/A	N/A	N/A	N/A	21	?	30	9	10	10
KOLEŠČEK	N/A	N/A	N/A	N/A	Ne	Ne	Da	Da	Ne	Da
OCENA	90%	82%	78%	70%	78%	55%	78%	85%	59%	83%

Lepota po japonsko

COOLPIX SQ
- 3,2 milijona pik
- 3 x optični zoom
- kovinsko vrtljivo ohišje
- velika barvna globina
- hitrejša odzivnost

www.nikon-coolpix.com

NOVO v juliju

Nikon

GRAFO d.o.o.
Miklošičeva 36
Ljubljana
tel.: 01 433 73 92
info@grafo.si

Naročnik oglasa: GRAFO d.o.o.

NAROČITE SE NA PCFormat

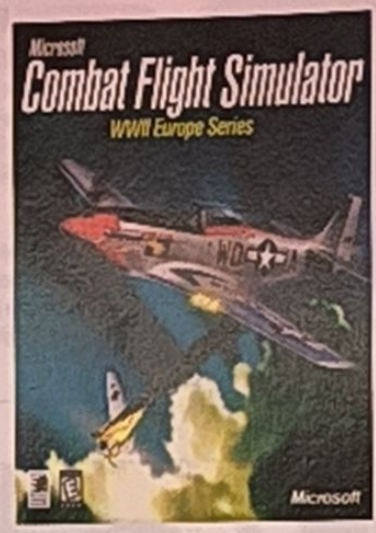
IN SI ZAGOTOVITE BREZPLAČNE CELOTNE PROGRAME V VREDNOSTI VEČ KOT 400.000 SIT IN ŠE BREZPLAČNO DARILO!

>> PCFormat vam vsak mesec prinaša CD ali DVD prepolna preizkusnih programov, popravkov in dodatkov ter demonstracijskih iger, kot edina revija v Sloveniji pa vam prinašamo tudi celotne različice programov. V enem samem letu smo vam na naših ploščkih prinesli celotne programe, vredne več kot 400.000 SIT!

POKLIČITE ŠE DANES, DA SI ZAGOTOVITE PREJEM NASLEDNJE ŠTEVILKE

02 330 3301
JANJA

IZBERITE DARILO



Combat Flight Simulator
Realistična simulacija letenja, ki vas postavi v vlogo pilota iz 2. svetovne vojne. Vrhunski realizem in odlična produkcija, s pomočjo katerih boste podoživeli legendarne bitke, kakršne so izkusili bojni piloti angleških, nemških in ameriških zračnih sil.

Worms Blast
Nadaljevanje serije Worms kombinira znana orožja in novo igralnost, v kateri bo za preživetje potrebno še več prebrisane taktike. Humoristično pristop in igralnost naredita igro odlično izbiro za zabavo dveh igralcev na enem računalniku.

	↗ Normalna cena	→ Vi plačate	↘ Letni prihranek
CD izdaja	13.800 SIT	11.500 SIT	2.300 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

PLAČILO S KREDITNO KARTICO
Izpolnite dopisnico ali naročite po telefonu

Podatki o naročniku

Ime in priimek:

Podjetje: Davčna št.:

Naslov (ulica, hišna št., pošta):

Tel. E-pošta:

Podpis

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

Naročam se na (označite):

☐ CD izdajo, 1 leto (11.500 SIT);

☐ DVD izdajo, 1 leto (14.900 SIT).

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Kot darilo želim prejeti (označite):

☐ Igro Combat Flight Simulator

☐ Igro Worms Blast

Naročnino bom plačal-a:

☐ Po prejemu položnice

☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih

☐ S kreditno kartico:

☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB

Št: ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐

Velja do: ☐☐☐☐

☐ Označite tukaj, če po e-pošti ne želite biti obveščeni o novostih iz uredništva

Naročnina se bo pričela s prvo naslednjo številko.

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

TOMAŽ BARTOLJ UREDNIK IGER

OBSEDENOST

Priznam, ko sem meril manj kot meter in pol in sem v ustih še čuval zadnje mlečne zobe, sem kazal manjše znake psihopata – ni bilo dneva, da si ne bi trikrat ogledal filma *Top Gun* ter ob tem poustvarjal vseh zvočnih učinkov. To se je vleklo iz dneva v dan in se ustavilo, ko so se starši pripravljali, da pokličejo na Ljubljana Polje, a jih je k sreči prehitel videorekorder, ki se mu je od vedno enakega posla zvrtelo in je dal nepreklicno odpoved.

Od takrat sem pojedel že kar nekaj špinače in na Toma Cruisa ter njegovega F-18, kar pozabil. A tisti mali navdušeni Tomažek ni izginil, le skril se je in čakal na novo priložnost, ko bo lahko udaril. In napad se je zgodil ob namestitvi dema *Top Gun Combat Zones*. Čeprav je igra precej daleč od odličnosti, sem misijo preigral 30-krat v istem dnevu ter pripravljal oltar za častčenje njenega imena. Ob tem se mi je zastavilo zanimivo vprašanje – ali lahko igre, ki izkoristijo človekovo obsedenost in so zanič, a ga silno osrečujejo, sploh označimo za slabe? Sporočite mi svoje mnenje na forumu!

bartolj@videotop.si

NAJTEŽJE PRIČAKOVANE

Razlogi za vse tiste oznake na koledarju s pripisom: Juhuhu!

PRIHAJAJO

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
HALO	SEPTEMBER	MICROSOFT	PCF 19	STRELSKA
SPACE COLONY	SEPTEMBER	TAKE 2	PCF 19	STRATEGIJA
WORMS 3D	OKTOBER	SEGA	PCF 19	STRATEGIJA
COMMANDOS 3	OKTOBER	EIDOS	PCF 16	STRATEGIJA
RAILROAD TYCOON 3	OKTOBER	TAKE 2	PCF 15	MANAGERSKA
SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	NOVEMBER	ACTIVISION	PCF 19	RPG
CIV 3: CONQUEST	NOVEMBER	ATARI	PCF 18	STRATEGIJA
XIII	NOVEMBER	UBI SOFT	PCF 19	STRELSKA
HIDDEN&DANGEROUS 2	JESEN	TAKE 2	PCF 16	STRELSKA
HALF LIFE 2	JESEN	SIERRA	PCF 19	STRELSKA
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	JESEN	LUCAS ARTS	PCF 18	BOJNA LETALSKA
TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES	ZIMA	ATARI	PCF 18	STRELSKA
HOMEWORLD 2	ZIMA	SIERRA	PCF 19	STRATEGIJA
RIFTRUNNER	ZIMA	LARIAN STUDIOS	PCF 18	RPG
UT 2004	KONEC 2003	EPIC	PCF 18	STRELSKA
C&C GENERALS: ZERO HOUR	KONEC 2003	EA	PCF 18	STRATEGIJA
THE SIMS 2	ZAČETEK 2004	EA	PCF 17	STRATEGIJA
DOOM III	POMLAD 2004	ACTIVISION	POP. VODIČ	STRELSKA
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	POMLAD 2004	EA	PCF 17	DIRKALNA ARKADA
WORLD OF WARCRAFT	POLETJE 2004	VIVENDI	PCF 17	MMORPG
ROME: TOTAL WAR	POLETJE 2004	ACTIVISION	PCF 18	STRATEGIJA
THE MATRIX ONLINE	2004	UBI SOFT	PCF 17	MMORPG

LESTVICE BRALCEV

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
→ 1	GTA VICE CITY
↑ 2	CHAMP. MANAGER 4
↑ 3	GOTHIC 2
↑ 4	C&C GENERALS
↑ 5	COLIN MCRAE RALLY 3

NAJBOLJ ZAŽELJENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
→ 1	HALF LIFE 2	PCF 19
↑ 2	MAX PAYNE 2	PCF 19
↑ 3	CALL OF DUTY	PCF19
↓ 4	DOOM III	POPOLNI VODIČ
↑ 5	TERMINATOR 3	PCF 18

PCFormat-ovi IGROLOGI

TOMAŽ BARTOLJ
IGRA: *Top Gun Combat Zones*
ZAKAJ? Hmm... Ali zgornji uvodnik ne pove dovolj?

NIKOLA JANKOVIĆ
IGRA: *Midnight Club II*
ZAKAJ? Ker je razočaran nad nadaljevanjem filma Hitri in Drzni in si želi prave akcije.

BARBARA BANOVIĆ
IGRA: *Hidden Worlds*
ZAKAJ? Če zadevo igra že dve ieti, pa bo potegnila še v tretje. Škoditi ne more, kajne?

MARKO ŠTOR
IGRA: *NHL 2003*
ZAKAJ? Da vsaj nekoliko prežene pasjo vročino in čas do *NHL 2004*.

IVO VIDERGAR
IGRA: *Age of Wonders: Shadow Magic*
ZAKAJ? *Warcraft III* ga je popolnoma potegnil v domišljijske vode.

GREGOR MRAZ
IGRA: *Warcraft III: Frozen Throne*
ZAKAJ? Vpliv ha Vidergarja, kaj pa.

NAŠE OBLJUBE

1. OPISUJEMO SAMO DOKONČANE IGRE.
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. VEDNO POVEMO KAR MISLIMO.
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali teroriziratí, je naš moto.

3. IGRE NAMENIMO USTREZNEMU OPISOVALCU.
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrilive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. DAMO VAM JASNO PRIPOROČILO
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. PRISLUHNEMO VAM
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatsio.net/forum/** in z nami delite vaše izkušnje.

SISTEM OCENJEVANJA
0-19% Negralno, lemo, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik *PCFormat* nagrade

PCFIgričarski vodič

Da boste takoj vedeli, kaj igre vključujejo.

ZF ZADEVE Roboti vas bodo zasužnjili. Mi smo že tam.
IQ TEST Igra je polna napenjanja sivih celic.
NASILJE Še vedno varnejša kot večer na ulici.
NEZEMLJANI Kažejo zanimanje za rektalne sonde.
SPOLNOST Prijetno ali moteče? Odločite se sami.
POLITIKA Zgrabite jih, preden oni zgrabijo vas.
AVTOMOBILI Za dirkanje ali navaden prevoz.
IGRANJE VLOG Vsebuje vilince, orke in velikanske pajke.
GROZNE FRIZURE A ne tako, kot na www.mulletjunky.com.
KRIMINAL Dokaz, da se splača ali pa ne.
POSLOVANJE Za navdušence nad razpredelnicami
VOJNA Prestrašeni Bush www.awolbush.com.
GROZA Še bolj grozno kot dnevna poročila.
SLABA SINHRONIZACIJA Menda ni tako težko!

POGLED MED RAZVIJALCE

Čakamo... Še vedno čakamo... Zdaj je tega pa dovolj – kdaj bo končano?!

HORIZONS: EMPIRE OF ISTORIA

ZALOŽNIK ARTIFACT ENTERTAINMENT

Atari je dal svoj blagoslov za izid nove obetajoče online igre, ki naj bi znala zadovoljiti naš izbirčen okus. *Horizons: Empire of Istoria* ima po zaslugi beta testa že sedaj v skupnosti MMORPG kar nekaj oboževalcev, pa čeprav so to predvsem tisti, ki so se lahko preizkusili v vlogi velikega besnega vžigalnika, Ikhm, zmaja. Tisti, ki so ostali bedni majhni škratje, niso tako vriskajoči.

ONI PRAVIJO Jesen 2003
MI PRAVIMO Glejte, da bo vredno čakanja

NAPREDEK 75%

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

ZALOŽNIK PYRO STUDIOS

Tretji del Pyrove uspešne taktične vojaške strategije, *Destination Berlin*, nam obljublja, da nas bo zvlekel nazaj na bojišče, ne le brcajoče, ampak še kričeče. V samotarskem načinu boste iskali skrivne luknje nemške obrambe v Stalingradu, Centralni Evropi in Normandiji. Alternativno se boste lahko povezali z do sedmimi prijatelji in se pomenili v deathmatchu. Prelivanje krvi je neizogibno.

ONI PRAVIJO September 2003
MI PRAVIMO Tiste ruske zime so lahko pesjanska mrzle

NAPREDEK 90%

CALL OF DUTY

ZALOŽNIK INFINITY WARD

Res je prečudovito, ko življenje posnema umetnost, še lepše pa je, če igra posnema resničnost. Velik delež ekipe, ki je zakuhala *Medal of Honor: Allied Assault*, obljublja da bo dostavila ves grmec arzenal, dogajanje na bojišču in srce ustavljajočo kinematiko, ki so potrebni za poučevanje mladine o drugi svetovni vojni. Kot smo rekli, res prečudovito.

ONI PRAVIJO Jesen 2003
MI PRAVIMO Pretegnite prste. Radi bi igrali.

NAPREDEK 80%

HOMEWORLD 2

RAZVIJALEC RELIC ENTERTAINMENT

Datum izida za to nadaljevanje morda najboljše 3D vesoljske igre vseh časov, kar naprej drsi. Sitno originalen zaplet bo tokrat predstavil novega smrtonosnega sovražnika mogočnega imperija Higaran. Izjemno srečni smo, ker smo v polni vreči obljub odkrili tudi prostrano večigralstvo in kopico priložnosti za nadobudne moderje.

ONI PRAVIJO Konec 2003
MI PRAVIMO Upajmo, a do tam je še dolga pot.

NAPREDEK 75%

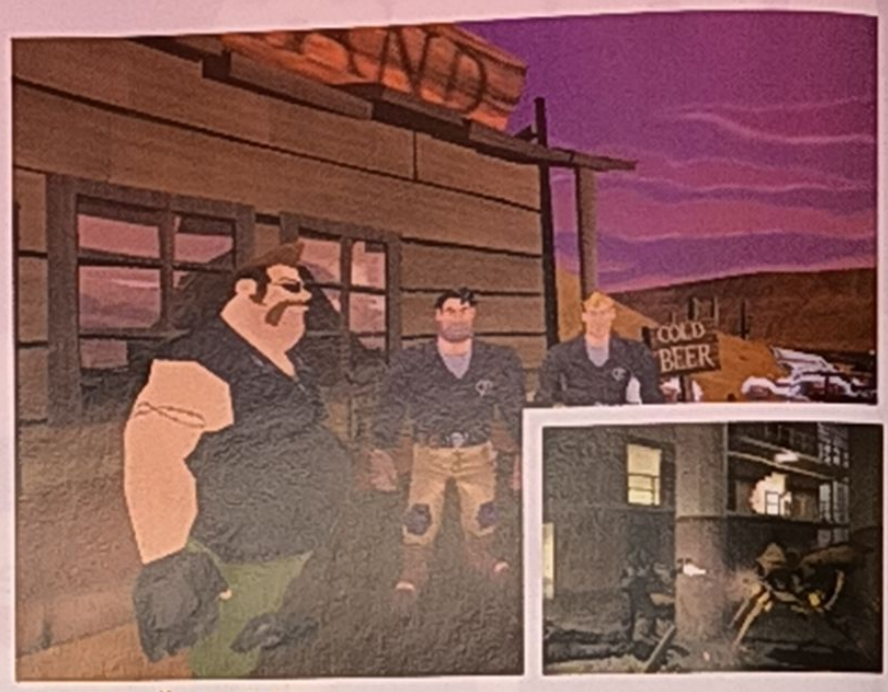
BREED

ZALOŽNIK BRAT DESIGNS

Ah da, zopet se vračamo v vesoljske pokrajine, kjer nas ne čaka ravno veliko ljubezni, temveč prvoosebna strelska igra z velikimi metalci raket in obilico znanstveno fantastične akcije. Vozite se prosto po širnem planetu in občasno obračunajte z naduto in negostoljubno biomehanično super-raso. Pokažite jim, kaj si mislite s snobizmu! Super-rasa gor ali dol.

ONI PRAVIJO Jesen 2003
MI PRAVIMO Kmalu bomo videli, če to drži.

NAPREDEK 85%



>>RAZOČARANJA

MUHE ZALOŽNIKOV

Črni dogodki, povezani z največjimi naslovi.

Tokrat boste razočarani. Vse glasnejše so namreč govorice, da je prestavljena trenutno najbolj pričakovana igra – *Half Life 2*. Potem ko so razvijalci sveto zatrjevali, da bodo igro dostavili 30. septembra, je založnik stuhtal, da do takrat pač ne bo mogel vsega postoriti. Čeprav še sedaj krožijo nasprotujoče si izjave, le najbolj optimistični verjamejo, da bodo igro ugledali do predvidenega datuma. Ostali stavimo na zimso. Takrat pa naj bi ugledali *Doom III*. A ga ne bomo. Prestavljen je na marec. Kljub temu so sredi meseca na Quakeconu premierno predstavili večigralstvo.

In še najbolj kislo jabolko – Lucas Arts je razglasil, da je prenehal z razvojem nove igre *Full Throttle* in da ta ne bo ugledala prodajnih polic. Menda niso želeli razočarati oboževalcev prvega dela. Sedaj so seveda ti prav srečni. Morda pa bi se lahko zgledovali po Id-jevem dodatku za *Wolfenstein* in nam igro podarili?

www.pcformatslo.net

>>SIMULACIJA

VEGAS MAKE IT BIG

Kadar vam zmanjkuje denarja, pojdite v igralnico.

Pogumneži iz Deep Reda nam prinašajo kapitalizem še na računalniške monitorje. Fantje so se odločili, da bodo tokrat poveličevali hazarderski imperij iz puščave v Nevadi. Možgani za več kot spodobnim *Monopoly Tycoon* so ustvarili poslovno simulacijo, v kateri prevzamete nadzor nad kazinom, za katerega izberete okras, določite igre ter stolčete hudiča iz morebitnih goljufov. Pričakujemo kvaliteten izdelek, in ne packarije v slogu *Casino Inc.* Na srečo hiša skorajda vedno zmaga, zato ne bi smeli imeti prevelikih problemov s prebijanjem iz obcestne podrtije do smetane lasvegaške družbe.

www.deepred.co.uk

>>STRELSKA

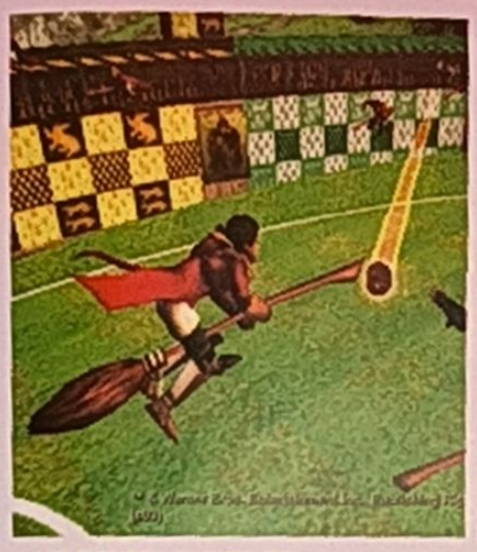
BATTLEFIELD VIETNAM

Apokalipsa se približuje? Mi jo že dolgo obožujemo.

Med kopico modov za *1942*, se je do nas prebilo še sijajno oznanilo za javnost, ki napoveduje novo igro. Pričakujte podobno vrhunsko vojaško akcijo, ki je zagotovila uspeh predhodnika. Serija se seli na priljubljeno Vzhodno bojišče kar pomeni, da se boste mukoma prebijali skozi Ho Chi Minhovo pot in vsi prestrašeni oprezali za izmikajočimi se Charlieji. Nalašč za ta bujni svet so razvili izboljšan grafični in zvokovni pogon, kar je garancija, da bo igralce v trenutku posrkalo v peklenske bitke 60. let. Premierno boste uzrli vozila, ki jih bodo v akcijo lahko spustili helikopterji, Vietkongovci pa bodo znali graditi predore. Več naslednji mesec.

www.ea.com

APZ
www.apz-zdruzenje.si
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si



>>HARRY POTTER

QUIDDITCH WORLD CUP

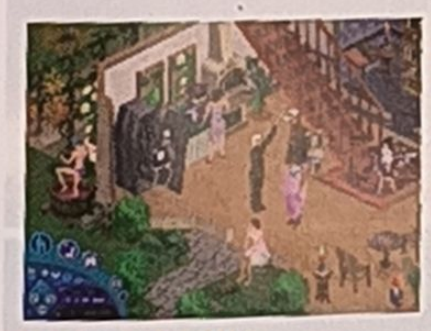
Tale stran je povsem čarovniško/EA obarvana.

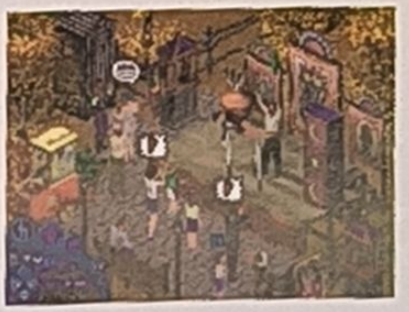
Sumimo, da se precej fantov iz EA v prostem času ukvarja s pridelavo mleka. So namreč silno vešči molže – če bi bil Harry Potter mlekarica, bi ga tako ožeLi, da bi od njega ostali samo rogovi in vime, velikosti soda.

Očitno jim vse športne simulacije do sedaj niso bile dovolj, zato so vpeljali še simulacijo Quidditcha. Seveda bodo pravila enaka, kot si jih je izmislila propadla vzgojiteljica, in smo jih na kratko videli v filmu in obeh igrah povezanih z očalarjem. Za začetek se bomo pomerili le z moštvi iz domače hiše, ko pa jim bomo dokazali svojo večvrednost, se bomo podali na svetovno turnejo. Igrišča, njihova okolica in način igranja ekipe bodo v vsaki državi različna. Za zmage in opravljene izzive boste prejemali karte, ki jih boste nato uporabili za odklepanje novih potez s katerimi boste pometli z nasprotniki.

Obljubljeno je še večigralstvo, spodobna 3D grafika in obilica posebnih učinkov. Metlo bomo lahko zajahali sredi novembra. Nas pa zanima ali bo tudi Quidditch vsako leto dobil novo nadaljevanje, tako kot drugi naslovi iz EA torbe. Ne bodo se namreč mogli izgovarjati na nove statistike in igralce. Prav jim je!

www.ea.com





>>SIMULACIJA

THE SIMS MAKIN' MAGIC

Si niste vedno želeli iz klobuka potegniti zajca? EA pravi, da ste si.

Za vas imamo eno dobro in eno slabo novico. Prodajna mega uspešnica *The Sims* bo dobila sedmi in hkrati tudi zadnji dodatek. Kateri del izjave je za vas pozitiven, kateri pa negativen, je pač odvisno od vašega odnosa do mini simulatorjev ljudi.

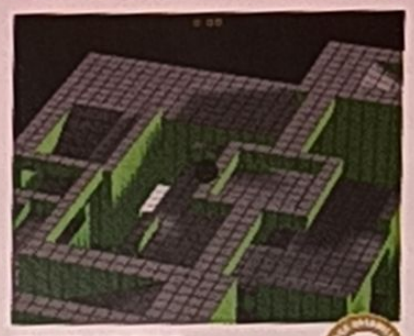
Osebno smo mnenja, da je že skrajni čas za konec molzenja licence, še posebej zato, ker so začeli razvijalci predstavljati že milo rečeno čudaške ideje. Zadnji dodatek bo namreč vaše Simčke spremenil v prave male čarovnike, z uroki, ki se jih bodo naučili, pa si bodo skušali olajšati življenje. Tako boste lahko na primer uporabljali hipnozo na vaših prijateljih in partnerjih ali pa nezaželene goste spreminjali v živali. Vključen bo nov del mesta za čarodeje, v katerem boste lahko drugim predstavili svoje vrline ali celo rešili kakšno nalogo za gledalce. Za to boste poplačani z novimi uroki ter kovanci, ki vam bodo omogočili dostop do novih sestavin in čarovniških predmetov. Ali vas to ne spominja že na FRP?!

Seveda bo na voljo še obilica novega pohištva, predmetov in drugih oblikovalskih malenkosti. Kot smo rekli – zadnji čas, da se to konča. Oddahnili si bomo konec oktobra.

www.thesims.com

>>OPISI MODOV

Ogledamo si najlepše izdelke domače obrti.



REBIRTH

Za: *System Shock 2*

Po brezkončnih urah igranja *SS2*, so se vaše oči že prilagodile na nazobčane robove in like s skromnim številom poligonov. Dokler jih ne boste videli v veličastno visokih ločljivostih, se sploh ne boste zavedali, kaj ste ves ta čas zamujali. Krasno je videti grozljiv obraz, kjer je bila prej le zmeda iz ducata poligonov – popravki za vse like so že v pripravi in bodo občutno okrepčali rahitični grafični pogon Dark.

PCFormatOcena

Preproste, a vitalne izboljšave

Ne popravi (še) vseh hib/

"Malce lepotne maske za staro uspešnico."

91%

TRUE COMBAT

Za: *Quake III*

Le redko uspe modu izvirno igro popolnoma spremeniti, a *True Combat* ne pusti nobenega sledu o *Quake III*, saj ga preobrazi v večigralski dragulj, ki ternelji na misijah ter prinaša realizem, kot ga poznamo iz *Rainbow Six*. Poleg običajnega detmatcha in capture the flag, se boste veselili misij, kjer si morajo igralci podati roke in tesno sodelovati. Morebitni samotarji končajo kot kupčki nesreče v lužici krvi.

PCFormatOcena

Tokrat ne gre za brezsmiselno klanje

Ni enoigralstva

"Vrnitev k taktičnemu bojevanju na katerega bi bil ponosen še Clancy."

90%

EVE OF DESTRUCTION

Za: *Battlefield 1942*

Ta mod je bolj kljubovalen kot *Desert Combat* in precej resnejši od *Killer Commanda*. Šestdeseta leta preživi v vojnem Vietnamu, polnem vojnih grozot in predstavi resnico o tem pogosto zamolčanem, a tragičnem konfliktu. Vključi celo glasbeno podlago v slogu *Good Morning Vietnam*. Majavi poleti in izginjajoči padalci nam dajo vedeti, da je igra v še precej zgodnjem stadiju razvoja. A ta se nadaljuje in izboljšave se pojavljajo redno.

PCFormatOcena

Izvirna in kompleksna zgodba

Nekaj napak v igralnem delu

"Prvi drhteči koraki bodoče velicine."

77%

COPPERHEAD RETALIATION

Za: *Dungeon Siege*

Tole je izjemno profesionalen mod, ki vdihne novo življenje v igro, ki je ob besedi nadaljevanje skorajda pozabljena. Razvijalska ekipa ponuja nove like, mape, zgodbe in sovražnike, ki so vsi po vrsti do skrajnosti izbrušeni in izgledajo lepše kot izvirni. Hitro objavljen popravek odpravi vse začetne napakice, kamor spada občasen problem s shranjevanjem. Razvijalci nekoliko skrivnostno namigujejo, da že delajo na nadaljevanju moda.

PCFormatOcena

Profesionalna nadgradnja

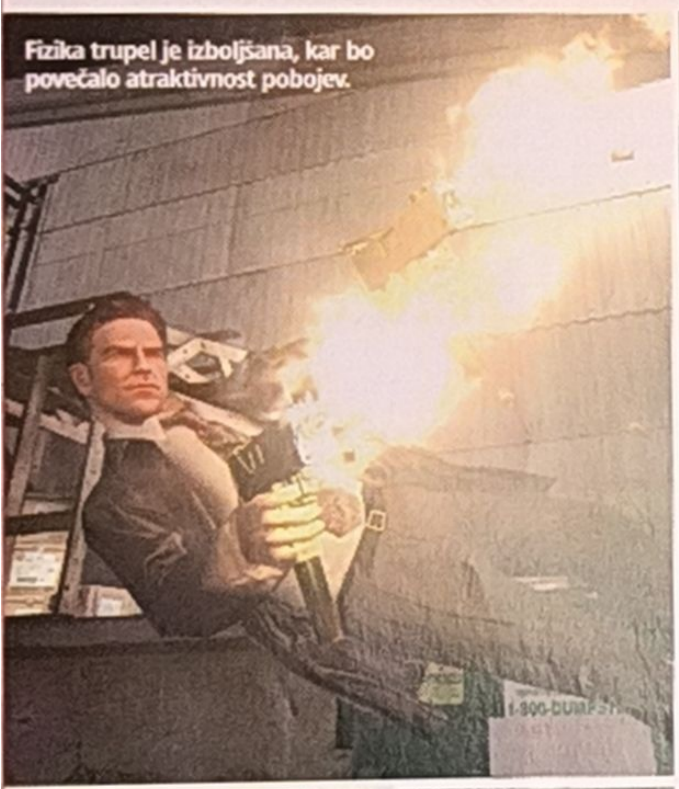
Težave s shranjevanjem

"Malce lepotne maske za staro uspešnico."

91%

ZBIRKA JESEN - ZIMA 2003

Tomaž Bartolj si ogleda najbolj obetavne igre, ki jih bodo lahko v koše zmetali že letošnji dobri zimski možje.



Fizika trupel je izboljšana, kar bo povečalo atraktivnost pobojev.

↘ POTEZNA STRATEGIJA

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

>> Rockstar Games **Remedy** www.rockstargames.com >> Jesen 2003

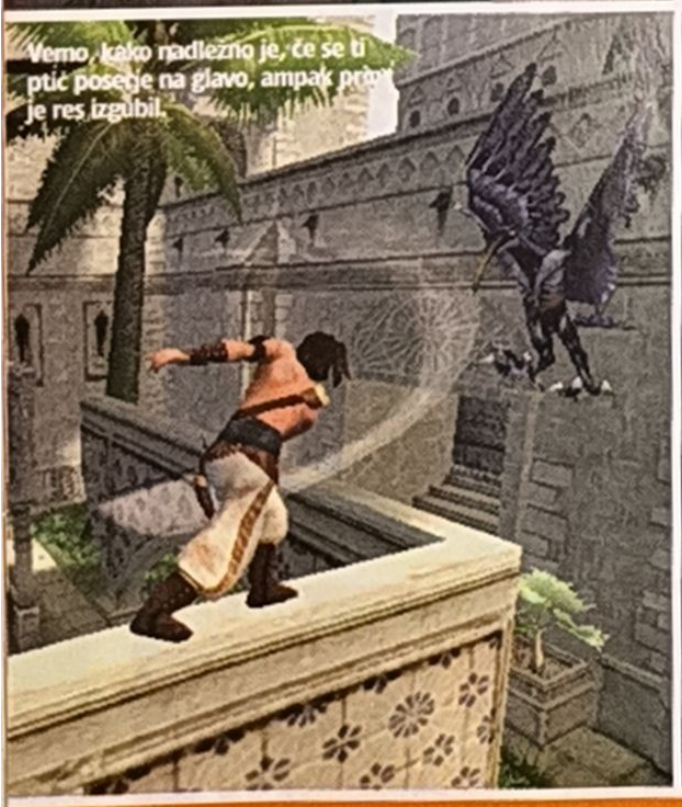
Za *Max Payne 2* ste glasovali za lestvico najbolj pričakovanih, še preden je kdor koli namigoval na nadaljevanje. A kot Indijanci po nekaj dnevnem plesu za dež slej ko prej dočakajo ploho, je uspelo tudi vam (in nam). Roko nad *Maxom* sedaj drži Take 2, kar bi moralo prinesti manjše nategovanje z datumi izida, čeprav na trenutnega gledamo precej postrani.

Z veliko gotovostjo pa lahko trdimo, da nadaljevanje ne more ponoviti revolucije, ki jo je udejanil izvirnik. To še zdaleč ne pomeni, da ne bo šlo za "špico", lahko pa pričakujete podobno izkušnjo. Max je prebrodil smrt družine, se vrnil v policijo in postaral, kar je opazno tudi na njegovem obrazu. Ta bo skupaj z obličji drugih likov veliko bolj dovršen (pričakujemo karies na zobeh nasprotnikov), saj je bil grafični srček deležen elektrošokov, ki so ga poživili in pripravili na enakovreden spopad s konkurenco.

Max mora imeti razlog za razmetavanje svinca in čeprav bi se marsikdo razkuril že zaradi padca v mravljišče, ima možakar boljše argumente. Reveža osumijo umora sodelavca, a Max jih skuša s kopico trupel (precej čudna taktika za dokazovanje nedolžnosti) prepričati v nasprotno. Zgodba bo zopet analitična, torej bo Payne imel prebliske iz preteklosti, ki nas bodo na koncu pripeljali v sedanjost.

V še večjih razsežnostih se vrača prepoznavni znak izvirnika – "bullet time", upočasnjeno dogajanje, prav tako bo narasla stopnja kinematičnosti. V zgodbi polni zasukov bo precej poudarka na romantičnosti, kajti Maxa bo pritegnilo nevarno dekle, ki mu bo pognalo hormone po krvi. Tako je prav! Zlobam se ne smeš pustiti – če ti porušijo hišo, zgradiš novo, če ti vzamejo družino pa uporabiš nekaj šarma in situacija je urejena.

Veliko jabolko – temno in nasilno. Ni čudno, da je Max v depresiji.



Vemo, kako nadležno je, če se ti ptič posetje na glavo, ampak prin* je res izgubil.

↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

PRINCE OF PERSIA - THE SANDS OF TIME

>> Ubi Soft Montreal www.prince-of-persia.com >> December 2003

Mišice trebušne plesalke v težavah potrebujejo očarljive prince na konjih. Naš sicer nima konja, ima pa meč. Velik meč in znamenito ime. Zlati časi *Prince of Persia* so bili sicer pred tretjo dimenzijo, ko pa je ta prišla v njegov svet, so se mu spodmaknila tla pod nogami in je nerodno padel na nos. A kar te ne ubije, te naredi močnejšega, in sedaj bo princ po zaslugi ekipe, ki nam je prinesla *Splinter Cell*, ponovno pokazal svoje kraljevske poteze.

Igra bo taka kot njen junak – pustolovska in akcijska ter polna atraktivnega gibanja perzijskega zapeljivca. Princ, ki v bistvu ni isti človek, kot ga poznamo iz prejšnjih dogodivščin, se bo skozi igro razvil iz napihnjenega, vase zagledanega pubertetnika, v odločnega, od življenja utrjenega moža. Izgled igre bo v koraku s časom in spet bomo lahko občudovali igro svetlobe in senc (nekdanjim razvijalcem SC je ta navada v krvi), da pa bo glavni adut še vedno igralnost, so k sodelovanju povabili še "izumitelja" originalnega *PoP* – Jordana Mechnerja.

Vrnili se bomo v Perzijo polno peska, mečevanja ter palač s hodniki, v katerih ne bo manjkalo špic, žag in lomljivih plošč, pod katerimi se skriva smrtonosno brezno. Da bi lahko vse probleme rešili preden si izpulimo zadnjo kocino, razvijalci ogromno časa posvečajo fizikalnemu modelu ter nadzoru, pri katerih si enostavno ne smejo dovoliti spodrsljaja. Kot popestritev in novost bo *PoP* vpeljal igranje na čas. Uravnavali ga bomo lahko dokler bomo imeli dovolj čarobnega peska, vir tega pa bodo uročeni pobiti sovražniki. Čas bomo lahko upočasnili, ustavili, zavrteli za nekaj sekund nazaj (uporabno, če letite iz 50 metrov proti kamnitim tlom), se za določeno obdobje hitreje premikali in pobijali kar pride pod meč ali pa se skoncentrirali na odkrivanje sledi, ki bi rešile uganko.

Princ gor ali dol – zaboje mora potiskati sam.

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

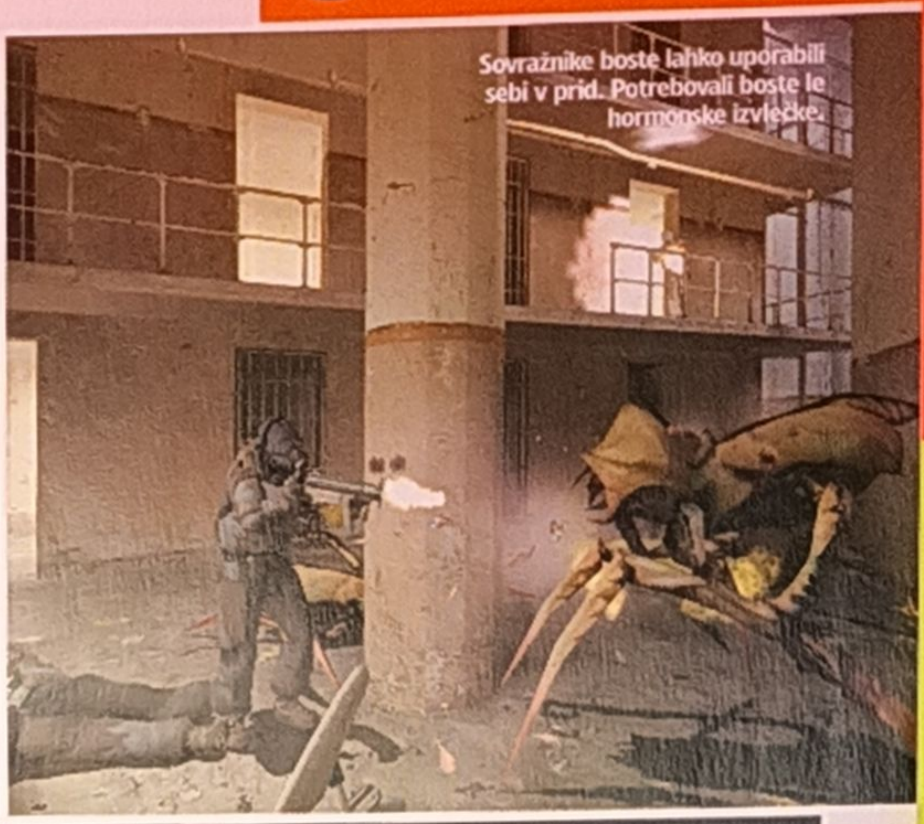
HALF LIFE 2

>> Vivendi **Valve** www.vugames.com >> Zimski prazniki

Saj ne, da Trubar ni svojega dela z Abecednikom spodobno opravil ali da Cankar in Prešeren nista znala vihteti peresa, a vsi trije možakarji skupaj ne bi znali brez stereotipov opisati kaj pričakujemo od *Half Life 2*. Ne pričakujte torej tega od nas.

Vsi veste, da gre za najbolj pričakovano strelsko igro, ki nas bo z revolucionarnim fizikalnim modelom ter grafiko, ki bo dejansko postavila nove standarde, zmetala na riti z odprtimi usti, polnimi sline ter trzajočim palcem, ki si bo želel še več te rajske PC izkušnje. *HL2* je sprožil pravi vihar na E3, presenetil z datumom izida 30. septembra, ter dvignil še več prahu, ko je bil pred kratkim ta datum s strani založnika preklican. Kdaj točno nam bodo streljaško veličanstvo namenili, še ni jasno. Pa vendar – pomembno je le, da igra pride.

Spopadli se boste s suhimi južinami na steroidih.



Sovražnike boste lahko uporabili sebi v prid. Potrebovali boste le hormonske izvlečke.

Marsikatera igra je obljubljala spektakularen izgled ali napreden fizikalni pogon, a je nato žalostno pogorela. Čar *Half Life 2* je v tem, kako svoje moči izkoristi v dejanski igralni izkušnji in ustvari do podrobnosti interaktiven ter posledično realističen svet v katerem deluje vsakdanja logika. Če vidite leseno škatlo in imate šibrovko, si lahko izdelate trske, če pa pred vami stojijo železna vrata, jih pa zlepa ne boste premaknili. Ali če gremo še korak dlje – z mizami lahko zablokirate vhode, sode z lesenih polic lahko z uničenjem podlage spravite v vodo ter po njih odskačete na drugo stran, s posebno napravo za premikanje lahko mečete predmete v zasledovalce, pri čemer jim zadajate poškodbe, katerih obseg je odvisen od uporabljenega predmeta... Vse to bo zavito v zanimivo zgodbo, srečali bomo like iz svetega prvega dela, večigralstvo seveda ne bo manjkalo in moderji bodo imeli olajšano delo. *Half Life 2* bo postregel z inteligentnejšimi pomagači, vesoljskimi in človeškimi orožji, uporabo vozil ter kljub vsej superiornosti ne bo zahteval "čudežnega računalnika". Kaj si torej sploh še lahko želimo?

↘ PUSTOLOVŠČINA

BROKEN SWORD - THE SLEEPING DRAGON

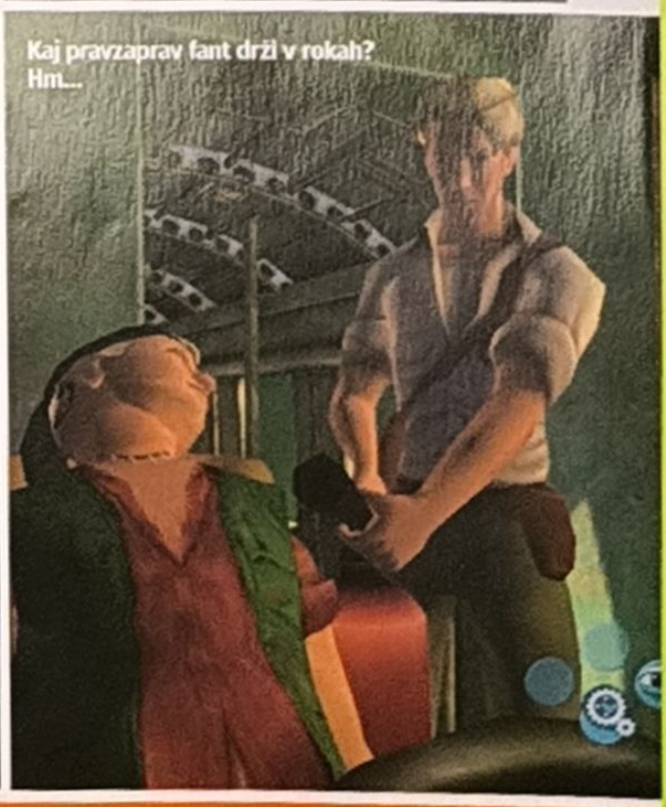
>> THQ **Revolution Software** www.revolution.co.uk >> Oktober

Nekaj časa je bil popularna skladba "Problemi so, problemi bodo, k**c jih gleda...", a obstaja precej ljudi, ki nimajo takega odnosa "v uh me piši". Če vidijo težavo, se vanjo zarinejo z vsemi štirimi in raztepajo, dokler je ne rešijo. Ta vrsta ljudi se navdušuje nad pustolovščinami, *The Sleeping Dragon* pa bo zaradi obetavnih prvin služil kot rekrutno orodje za nove pustolovce.

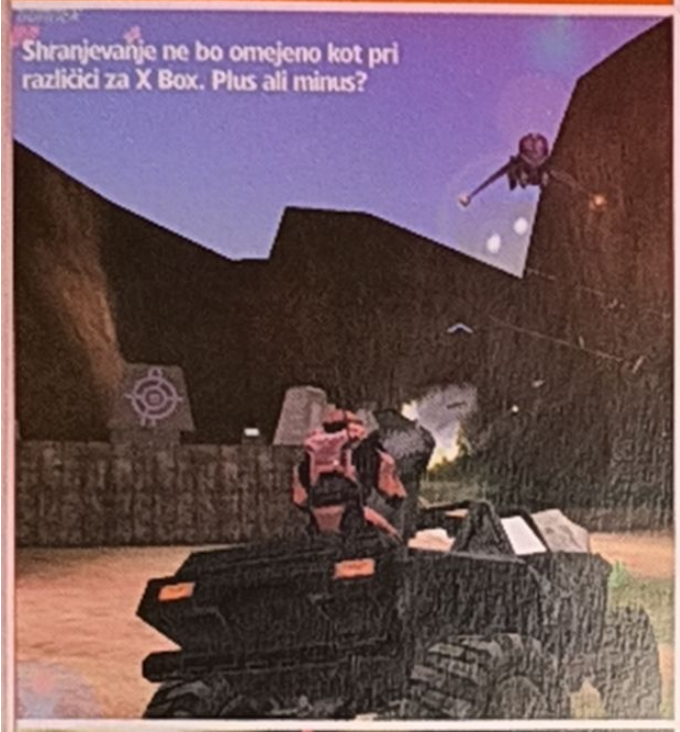
Igra bo rušila stereotipe in hkrati skušala ohranjati priljubljene značilnosti predhodnikov. Poslovite se od nadzornega sistema "pokaži in klikni" ter pripravite kozarce za zdravico 3D izgledu in premikanju s tipkovnico oziroma ploščkom. Grafične novosti bodo imele večjo funkcijo kot le element za motenje oči – če boste na primer videli senco, se boste lahko vanjo skrili, a bodite pozorni, na kakšni podlagi stojite, da ne boste zganjali več hrupa kot slon, ki nabira borovnice. Sicer čistokrvna pustolovščina bo ponudila razgibano ter predvsem napeto dogajanje.

Glavna junaka sta še naprej Georg in Nica, prepirljiv parček, ki v svojih besednih dvobojih ponudi veliko materiala za smeh, njuno potovanje polno tuhtanja pa bomo tokrat spremljali, ko bosta skušala preprečiti dekodiranje teksta, ki govori o prebujanju spečega zmaja. Pač še eno ime za koncentrat zla tega sveta. In z veseljem ga bomo uničili, kajne?

O, ne! Spet sem sedel na napačno letalo!



Kaj pravzaprav fant drži v rokah? Hm...

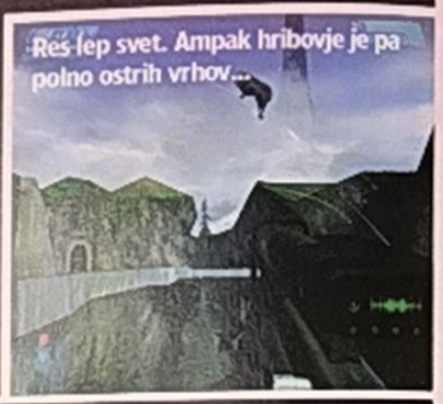

Shranjevanje ne bo omejeno kot pri različici za X Box. Plus ali minus?

↘ STRELSKA
HALO

>> Microsoft **Gear Box** www.microsoft.com/games/ >> Jesen

Predelava *Hala* za PC bo morala biti res briljantna, saj bo v ring stopila s težkokategornimi tradicionalnimi PC strelskimi uspešnicami kot sta *Half Life 2* in *Doom III*. Vendar pa to ni vse – tukaj bosta tudi obetavna PC novinca, *Breed* in *Far Cry*. Pa vendar, na boj se je *Halo* temeljito pripravil in skriva mogočno oborožitev.

V samem bistvu so pri Gear Boxu ostali zvesti izvirniku, ki domuje na neki črni škatli z zelenim X, katere ne sprememo v svoj dom. Po do sedaj videnem lahko rečemo, da so silno uspešno prilagodili grafiko, ki zna izkoristiti lastnosti PC-ja ter se hkrati prilagoditi manj zmogljivim primerkom silicijevih bitij bež barve. Prijazni so bili tudi do izbire igralnega pripomočka – med samo igro boste lahko v enem trenutku marinca, ki Zemljo varuje pred zlobnimi vesoljskimi gosti, nadzirali s tipično kombinacijo miške in tipkovnice, nakar se boste čez nekaj sekund usedli v terensko vozilo in poprijeli za volan oziroma vesoljsko plovilo krmilili z igralno palico. Če seveda vse te pripomočke imate. Vozila popestrijo dogajanje, a še pomembnejša je neverjetno dodelana UI, ki je že sedaj to, kar si želi *Far Cry* nekoč biti. Poglavje zase je večigralstvo, ki je bilo deležno večjih sprememb, a le na bolje. Vključenih je več vozil, dodane so nove mape, govori se celo o svežih igralnih načinih, prihaja pa še nekaj unikatnih kosov orožja – med drugim metalec plamena. Kateri izmed velikanov bo pogorel?


Res lep svet. Ampak hribovje je pa polno ostrih vrhov...

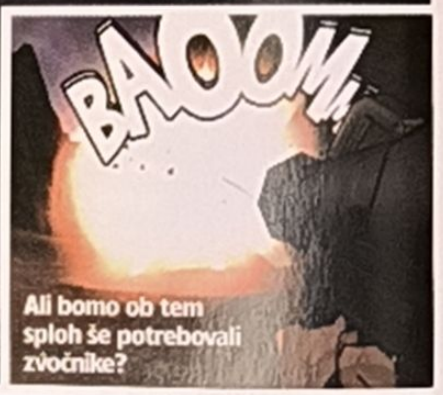
Kruta smrt v več prizorih. Odlična domislica!

↘ STRELSKA
XIII

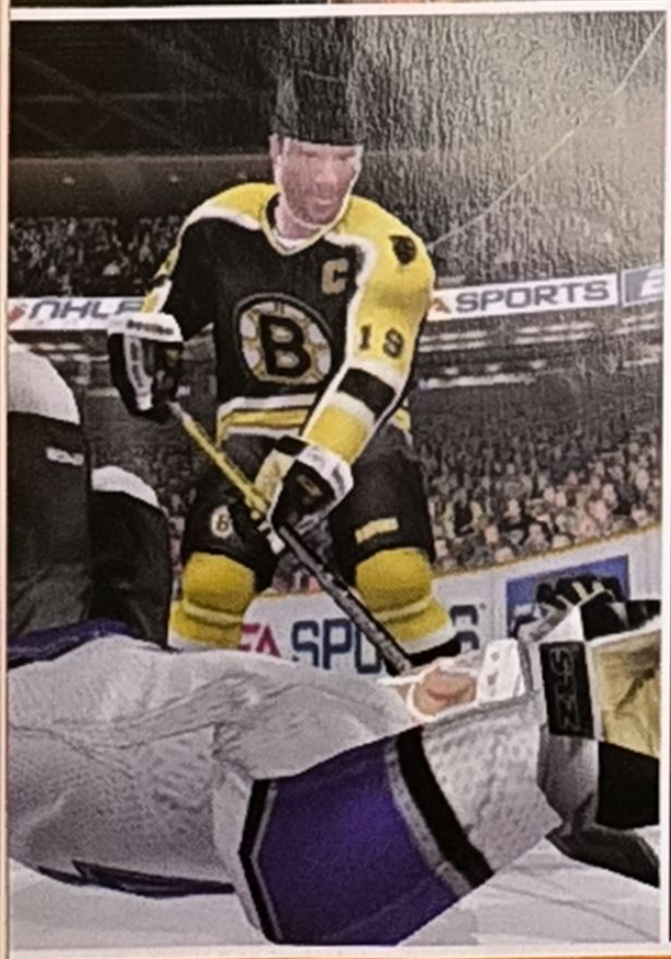
>> Ubi Soft **Lasten** www.ubisoft.com >> November

Nekateri se res trudijo, da bi izstopali iz množice. Sicer so zlahka označeni za čudake, a drugačnost je med igrami silno zaželena. Vsi drugačni, vsi dobro prodajani, pravijo.

In, trinajst kosmatih, tole je res prav bizarna zadeva. Že ime vam mora pasti v oči, ko pa zagledate še posnetke, si igre ne boste mogli več izbiti iz glave. Grafika temelji na cel-shadingu, ki ustvari stripovski videz, k temu pa močno prispevajo še manjši okviri, ki prikazujejo, kako je zloba žalosten konec storila. Strelska igra sicer sloni na istoimenskem francoskem stripu, zgodba pa je zaznamovana s številnimi zarotami. Vse se začne, ko se zbudite na plaži brez spomina in z FBI za ritjo. Sčasoma se vam tančica skrivnosti razkriva in spoznali boste, da ste obdolženi sodelovanja v atentatu na predsednika ZDA. Vse dogajanje je postavljeno v deželo ubitega poglavarja, ups, predsednika, razstavljeno je na 13 poglavij in je polno skrivanja ter uporabe vsakdanjih predmetov (stoli, steklenice...) kot orožja. Različica za PC bo edina, ki bo podpirala tudi večigralstvo do 32 igralcev preko Ubi.com ter bo vsebovala urejevalnik map. Na naših tokratnih diskih že lahko najdete demo igre, ki je že zbudil obilico zanimanja in požel pozitivne odzive. Kakorkoli že – *XIII* ne bomo mogli primerjati z ničimer. Upamo, da v pozitivnem smislu.



Ali bomo ob tem sploh še potrebovali zvočnike?



↘ ŠPORTNE SIMULACIJE
ŠPORTI 2004

>> EA **Lasten** www.ea.com >> September/Oktober

Kdaj ste lahko prepričani, da ste leto starejši? Ko spoznate, da je prišla novejša različica *FIFA/NHL/NBA* od tiste, ki jo imate. EA potrebuje zanesljiv dohodek in nič ne gre v prodajo bolje kot športne simulacije, ki so v resnici precej podobne arkadam in vsebujejo najnovejše obraze. Ne moremo se pritoževati, da kvaliteta ni na spodobnem nivoju, zato se športni košari z letnico *2004* nimamo kaj upirati. Prihaja in stokali bomo, da bi morale biti bolje, nato pa obsedeno igrali najnovejšo reinkarnacijo in bili srečnejši od mladih packov pri maminih seskih. Da, čudni smo.

Največje razočaranje lanskega leta, *NHL*, ki je bil sicer paradni konj, se namerava vrniti na čelo kočije. Bolj kot izboljšav pri pretepih, ki se jim bomo na srečo lahko odpovedali, se lahko veselimo novega sistema podajanja v prazen prostor, izboljšan sistem zadajanja udarcev nasprotnikom ter izogibanja podobnim njihovim nakanam (usmerjali bomo lahko iz katere strani bomo dregnili nič hudega slutečega hlioda na drsalkah iz nasprotne ekipe), več poudarka na managementu (ustvarjanje profita s katerim bomo uvedli izboljšave v trening, medicinsko oskrbo, nadgradnjo prostorov) ter seveda izboljšan izgled, skupaj s še bolj noro atmosfero in originalnim komentarjem.

FIFA na drugi strani je lansko leto stopila v bolj pravo smer, zato kakšnih korenitih sprememb ne gre pričakovati. Še najbolj se posvečajo UI, ki je zaradi svoje neživljenjskosti "pokasirala" negativen odziv. Vpeljan bo še karierni način, kjer boste spremljali svoje ekipo nekaj desetletij ter kandidate za dom upokojencev pridno menjavali s svežimi okrepitvami. Za odteniek boljša grafika in zvok, sveži seznami igralcev in statistike so samoumevni. Mi pa upamo, da se bo igra približala igralnosti *Pro Evolution Soccer 2* s PlayStationa 2.

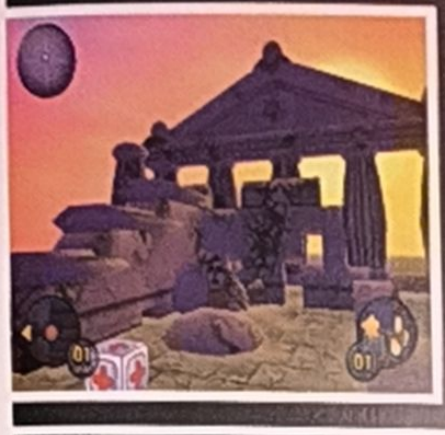
Še najslabše do sedaj je bila sprejeta *NBA*, a fantje ne odnehajo. Obljubljajo bolj realistično izkušnjo, katastrofalna obramba bo stvar preteklosti, z uporabo enega samega gumba pa boste lahko tudi menjali taktiko na igrišču.

Vsem trem naslovom so torej enake izboljšave v vizualni in avdio predstavitvi, karierni način, poudarek na podajah v prazen prostor in nekaj managerskih dodatkov. Če iz leta v leto izdelek piliš, moraš res postreči z odličnostjo. In nataniko to pričakujemo! EA, ustrezi nam, sicer se bomo grdo gledali.

↘ STRATEGIJA

WORMS 3D

>> Sega **Team 17** www.team17.com >> Oktober



Prav radi bi videl ptičjega junaka, ki bi se upal spraviti na črve, kot jih poznamo iz mega uspešne serije izpod prstov Team 17. Tak kljunati nepridiprav bi v trenutku dobil banano v kljun, babico pod rit in perja bi bilo, da bi lahko napolnil nekaj vzglavnikov. Mali psihopati so osvojili srca igralcev vseh vrst – pod njihovo ljubkostjo so klonili pristaši akcij, strategij, starši, ki nasprotujejo igram, bržkone bi jih našli še v domovih upokojencev. Logično je torej, da je pred nami nadaljevanje, ki bo vendarle vneslo tretjo dimenzijo. O čemer koli drugem je zaenkrat še težko govoriti, saj se ves koncept igre s tem povsem spremeni in razvijalci bodo morali krepko pljuniti v roke, da ne bodo razočarali zahtevne publike. *Worms* bo seveda še naprej spremljal humor, ki ga vsi tako ljubimo. Že samo prizor, ko en črviček v drugega vrta s "štemarico", mora pregnati vse negativne misli. Odtrgana orožja, glasovno igranje vredno nagrade za izvirnost, raznolika okolja, pisanost ter usklajevanje z vetrom, bi nam morali še naprej krajšati dneve. Držimo pesti, da bo res tako.

Ali se bo pohod v 3D obnesel?

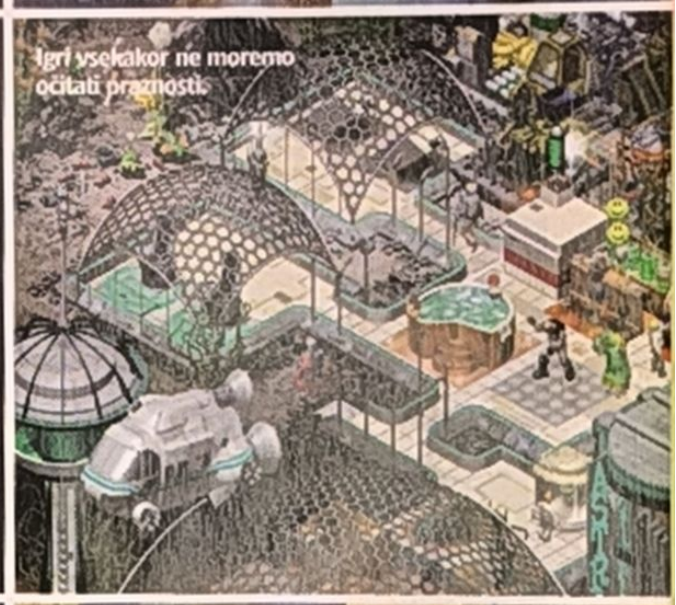
↘ STRATEGIJA

SPACE COLONY

>> Gathering **Firefly Studios** www.spacecolonygame.com >> Oktober

Voditi vesoljsko naselbino na Luni se ne sliši ravno kot najpreprostejše opravilo. Če imaš poleg tega opraviti še z nergavimi delavci, ki potrebujejo več pozornosti, kot pravkar izvaljena pišča, pa se ti mora malo zavrteti.

Avtorji *Stronghold*a, odlične srednjeveške strategije, so se preselili v vesolje in križali *The Sims* ter simulacijo gradnje. Zraven so navrgli tone humorja, ki segajo vse od prismuknjenih likov, do dialogov, pri katerih se moraš res potruditi, da česa ne spustiš v hlače. Osnovna poanta igre je vzpostaviti delujočo naselbino, ki se skozi več kot 20 misij krepko spreminja in se iz sprva preprostega rudarskega naselja spremeni v atraktivno turistično letovišče. Pri tem morate ves čas paziti na delavce, ki so silno podobni *Sims* in za zadovoljno življenje potrebujejo vrsto zgradb. Kljub bleščavemu videzu, bo igra navdušila z globino in znala navdušiti tudi bolj resne stratege. Navsezadnje se bo treba celo bojevati in ščititi svoj raj sredi kraterjev pred napornimi vesoljskimi sosedi. Sosedski odnosi se bodo z Zemlje torej razširili po vsem osončju.

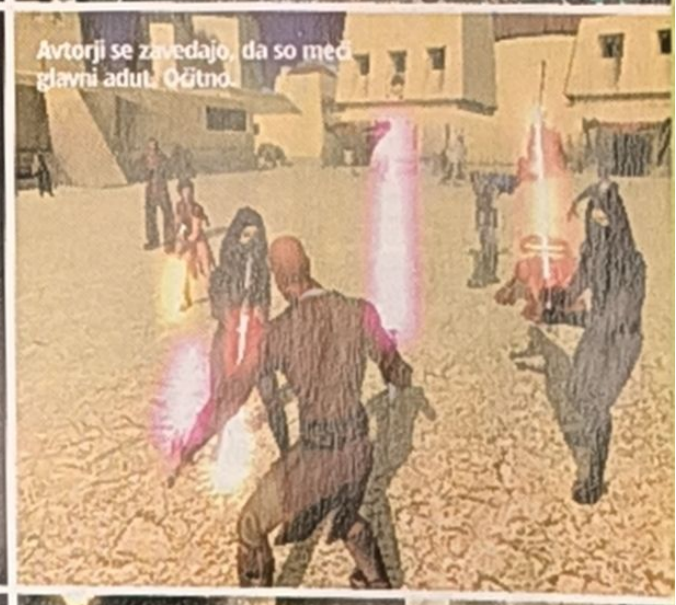

Igri vsekakor ne moremo očitati praznosti.

↘ PUSTOLOVŠČINA/RPG

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

>> LucasArts **Bioware** www.bioware.com >> November

Lastniki X Boxov so ga vzeli za svojega in ga vzljubili do konca. Ker razvijalci obljubljajo, da bodo PC-jašem ponudili isto izkušnjo, le da bodo na voljo veliko višje ločljivosti ter posledično lepši izgled, se nadejamo čistokrvnega užitka. Igra je postavljena v čas 4.000 let pred filmi *Star Wars*, izbrali pa boste lahko eno izmed devetih ras ter se podali za iskanjem resnice. Ta vas bo dodobra sprehodila po sedmih raznolikih planetih ter vas izšolala v Jedija. Lahko se boste nagnili tudi na temnejšo stran, ne glede na to pa se ne boste mogli izogniti zaščitnemu znaku serije – mečem ter uporabi nadnaravnih sposobnosti. Za igro stoji *Bioware*, kar je gotovo porok za odličnost, hkrati pa je razumljivo, zakaj naslov uporablja nadgrajene značilnosti *Neverwinter Nights*. Zaenkrat pri založniku še premišljujejo, ali bi igro izdali na DVD ali pa jo bodo tlačili na štiri CD-je – morda bodo torej podali odličen razlog, da si vendarle omislite enoto DVD. Ni kaj – še se bo kresalo. In kadar se kresa je užitka dovolj!

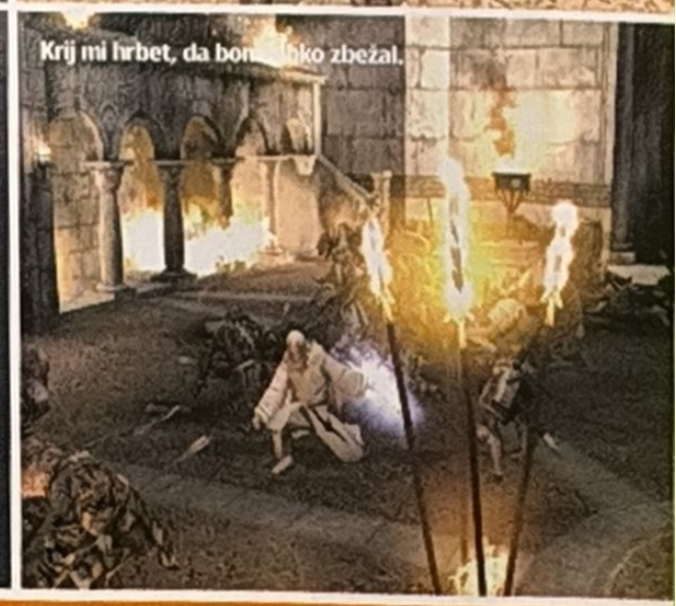

Avtorji se zavedajo, da so meč glavni adut. Očitno.

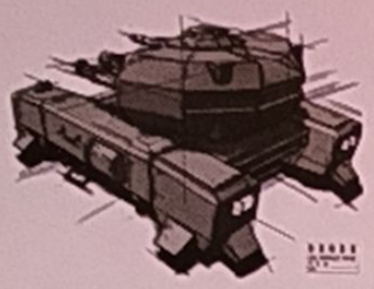
↘ AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

THE LORD OF THE RINGS THE RETURN OF THE KING

>> EA **Redwood Shores** www.ea.com >> Zima (skupaj s filmom)

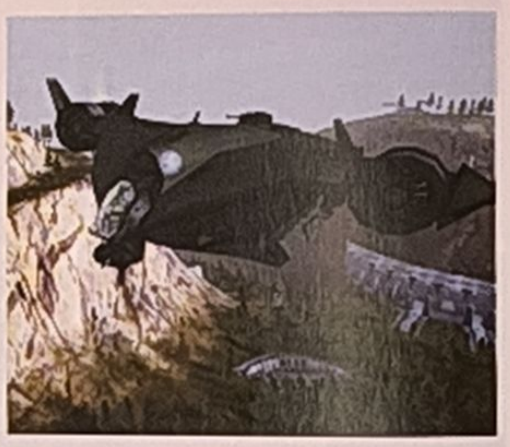
Občutek, ko točno veš, da bo tvoja igra prodajna uspešnica, ne glede na to, ali bo nov podvig v igričarski industriji ali pa le smrdeč iztrebek le-te, je nekaj posebnega. Ni se ti treba bati za delovno mesto, hkrati pa se zdi, da nikogar ne zanima, kaj točno znaš narediti. To v svoji glavi gotovo premlevajo tudi pri EA Redwood, ki imajo glavno besedo pri *LOTR: The Return of the King*. Kljub temu, da bo igra zaradi popolne povezanosti z zadnjim delom Jacksonove mojstrovine zvrtala črno luknjo, v katero bodo leteli bankovci, sploh ne kaže podobnosti z govnom. Izgled je na nivoju in se staplja s podobami iz filma – poleg popolnoma identičnih obrazov bodo zagotovljeni tudi glasovi, saj jih bodo prispevali izvirni igralci iz trilogije. Dogajanje bo seveda enako kot v filmu, cilj pa je uničenje tistega prekletega prstana, za kaj več pa počakajte na film. Ali preberite knjigo. Na voljo bo tudi kooperativno večigralstvo, opravljanje misij z osmimi liki iz filma, glasbo pa bo prispeval večkrat nagrajeni Howard Shore osebno.


Krij mi hrbet, da bom lahko zbežal.



NEPOZABNO Samo poglejte ta razgled. Približajte si pogled z ostrostrelsko puško, se popeljite z vozilom ali pa preprosto tavajte in opazujte lepoto. A naletite lahko na vesoljce.

Celo najbolj osnoven tank na pravi točki lahko bitko obrne vam v prid.



RAZVIJALEC
BRAT DESIGNS

ZALOŽNIK: CDV
WWW.BREEDGAME.COM

DATUM IZIDA
Jesen 2003

↘PRVOOSEBNA STRELSKA

BREED

Znova poskušamo izvesti poskus z zaplajanjem vesoljcev. Pozor – primerki so pobegnili.

Poletje je še vedno tu, sonce sije, ptički pojejo. Zakaj bi torej gnili v kakšni temačni ječi ali vesoljski postaji? *Breed* je tako kot mnoge prvoosebne igre, ki se prebijajo do nas (*Far Cry, Chrome, Stalker*), postavljen v zunanji svet in nas izziva na boje na širnih planjavah, na osvajanje vrhov z vozili in pobijanje raznolikih inteligentnih vsiljivcev. Lastniki X-Boxov in dobro ozaveščeni uporabniki PC-jev že veste, na kaj to močno spominja. Vsekakor bo *Halo;* veliko težje zasedel PC prestol, kot je bilo to sprva pričakovano.

"Velikokrat slišimo asociacije na *Halo*, a to le zaradi futurističnega znanstvenofantastičnega sveta," mrmrajo razvijalci. "Primerjave so vizualne, a ko igro igralec enkrat preizkusi in spozna velikost okolij, pomembnost likov, vodij oddelkov in bitke z različnimi vozili na kopnem, v zraku ter vesolju, mu postane očitno, da sta igri povsem različni izkušnji."

Breed poskuša biti že od samega začetka drugačen – ves trening je hologramski, udeleženci pa se svetijo v modri in zeleni barvi, kot da bi bili sposojeni iz Monolithovega *Tron 2.0*. Že ko boste vadili svoje strelske sposobnosti in pospravili nekaj navideznih zarodkov (Breed) v 10 sekundah, boste lahko opazili nove domislice – lestve se boste, na primer, dejansko držali in po njej plezali, ne pa kar leteli navzgor z orožjem v rokah, med tem pa boste lahko pod sabo videli svoje telo.

Možje, pozor!

Tako kot v *Halo*, boste sodelovali v ekipi, ki bo precej samostojna in članom ne bo treba posebej ukazati, naj streljajo na grdobo, ki jim trga črevesje – a določen nadzor boste še imeli. Pritisk na [F1] ali [F2] bo može razkropil ali pa pomaknil bliže k vam, ter zagotavljal, da boste ostali skupaj v kanjonih ali pokrivali celotno polje – pač odvisno od situacije.

Različica za predogled je sicer vsebovala le peščico stopenj iz polne igre, a že sedaj je jasno, kakšno raznolikost lahko pričakujemo. V eni od stopenj se s tankom peljete čez silno ozek most, pri čemer je prekrmarjenje nevarnejše od plazmatskih strelov z oddaljenega hriba, v drugi pa boste bežali iz zapora zlobnih vesoljcev. Tukaj se pokaže trenutno največji problem – šibek boj. Prepogosto se namreč dogaja, da sovražniki padajo kot muhe, sojetniki pa stojijo na mestu, kot teleta – a časa za popravljanje tovrstnih napak je še nekaj.

Medtem ko so pokrajine naravnost gigantske, je sama akcija presenetljivo linearna. Sistem kontrolnih točk vas vodi skozi vsako stopnjo, čeprav lahko sami izberete način, kako boste do njih prišli. Zavzemite točko kot ostrostrelec, igrajte se komandosa in uporabite metalca raket, ali pa se usedite v tank in pokažite zalegi, kaj znajo gosenice.

Breed naj bi bil tudi raj za ustvarjalce modov, saj je zasnovan na povsem novem pogonu, ki je silno prilagodljiv in povrhu še kot ustvarjen za prenose. Če seštejemo vse to in dodamo še obetavno večigralstvo, vidimo, da bo prav zanimivo gledati njegov spopad s *Halo*.

PCF

Celo najbolj osnovni tank lahko pomeni premoč, če se nahaja na pravem mestu.

Bojevanje z vozili je morda največji adut *Breeda*.

Brat Designs lahko najdete nekje na Severovzhodu.

KDO SO BRAT DESIGNS?
Nekateri zaposleni v Brat Designs so v poslu že od Atarija 2600. Veliko jih je delalo za Acclaim na naslovih, kot so *Shadowman* in *Forsaken*. Tisti, ki niso bili tu, izhajajo iz Core Design, ko so bili stvaritelji iger kot je *Thunderhawk* in ne le nadaljevanj *Tomb Raider*. Podjetje sta ustanovila programer Ed Scio in risar Jason Gee leta 2000, mogočni *Breed* pa je njihov prvi projekt.

KAJ DELAJO?
Njihova filozofija je, da bi se morali majhni razvijalci enakopravno kosati z večjimi. Glede na to, da so nekateri člani že ustvarjali velike uspešnice, vedo, na kaj morajo paziti. Njihov velik ponos je tudi lasten pogon Mercury, ki je izjemno uporaben za nadaljnji razvoj in predelave. Pričakujte, da boste o njih še veliko slišali.

Eksplozije bodo pustile posledice na vašem vidu in sluhu.

Preklete nore krave. Crkujejo, kjer je najmanj treba!

NEPOZABNO Bitka, ki zna biti še večja od dneva D se bo odvijala v Stalingradu. Dogajanje bo sila podobno tistemu iz filma Sovražnik pred vrati. Veliko sovražnih letal, nič orožja in množica mrtvih ruskih kolegov.

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

CALL OF DUTY

Tomaž Bartolj si nadene čelado, prime za puško in zbeži v grmovje. Vojna se vrača!

Beg možganov je resna zadeva. Predstavljajte si učinek Bandidosov na vašo inteligenco. Ne začenjajte s finto, da ste šele takrat zares "brihtni". V prevračanju v jarke in osvajanju sosedove babice ni prav nič bistrega. Ampak tukaj gre rakom žvižgat le nekaj odstotkov vaše dragocene možganske kapacitete. Predstavljajte si, kako je, če si razvijalec uspešnice, kot je *Medal of Honor*, pa hkrati izgubiš 22 vodilnih mož. Maček naslednji dan mora biti še najbolj podoben tigru.

Zdesetkani EA-jevi razvijalci franšizo *MoH* pomikajo na daljnjevzhodno fronto, prebežniki pa ostajajo v stari Evropi in so odločeni, da bodo na trg poslali izdelek, kateremu se bo lahko *MoH* le klanjal. Res drzna napoved, a po videnem me ni toliko v hlačah, da bi dvomil.

Osnovna ideja njihove stvaritve je, da ga ni moža niti države, ki bi zmagala svetovno vojno sama. Vse temelji na sodelovanju navadnih ljudi, ki ubogajo ukaze in so primorani k sodelovanju. Pripravite se torej, da postanete le jeziček v zmagovalnem stroju.

Activision je že napovedal, da bo *Call of Duty* postala njegova paradna serija. Radi verjamemo.

Wolfenstein, si to ti?

Zanimivo je, da bo igra uporabljala grafični pogon iz *Return to Castle Wolfenstein*, torej motorček *Quake III Arena*. A sodeč po besedah razvijalcev, so starino tako spremenili, da je ne bi prepoznala niti lastna mati. Glede na posnetke jim skorajda morate verjeti.

Slinjenja vredno dejstvo je, da bomo v *Call of Duty* lahko skočili v uniformo katerega koli od treh največjih zaveznikov, vsaka stran pa bo imela zgodovinsko točne lastnosti. Najprej imamo tu prefinjene Angleže, ki so Nemcem spretno zadajali zahrbtne udarce z akcijami majhnih, dobro izurjenih enot (do pet mož) in so se zanašali na neopaznost. Nato so tu napihnjeni Američani. Kot se spodobi so pravi kavboji, številčni, radi skačejo iz letal (nekatere uspejo opremiti s padalom) in se radi postavljajo z najmočnejšim orožjem. In potem so tu še Rusi. Fantje skorajda brez oborožitve in z veliko vodke ter poguma, ki pa jih nikakor ni hotelo zmanjkati, so s pomočjo zime potolkli naciste.

Stopnja realizma naj bi bila precejšnja, a največji adut igre je neverjetno impresivno vzdušje. Za tega bo poskrbljeno z vrhunsko glasbo ter gromozansko stopnjo kinematičnosti, ki bo princip *MOHAA* ponesla na povsem novo raven. Seveda to pomeni, da se bo zraven pritihotapila še linearnost, a zdi se nam, da tokrat ne bo naša sovražnica.

Pobirali boste lahko orožje padlih mož in si ga prisvojili.

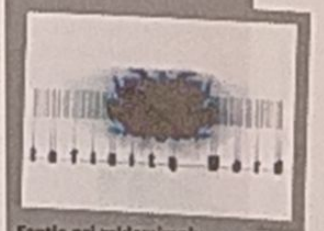
Večino časa bomo delovali znotraj voda, a na može ne bomo imeli neposrednega vpliva. Zato je še toliko pomembnejše, da bi naj UI presegla konkurenco in bo sposobna iskanja zatočišča, fantje bodo poskrbeli za kritje, zavzeli bodo utrjena gnezda in dajali glasovne ukaze, ki bodo pripomogli k organiziranosti.

O večigralstvu pri Infinity Ward zaenkrat še nočejo govoriti, a zagotovo bo šlo za precej realistično izkušnjo polno velikih bitk. Razočarati ne kanijo niti modifikatorjev, saj bodo vzporedno izdali kopico orodij, da bodo lahko spalnični navdušenci pošteno pljunili v roke. Nemcem se sicer ne piše dobro, a bodo vsaj še enkrat poskrbeli za desetine ur zabave.

PCF

RAZVIJALEC
INFINITY WARD

ZALOŽNIK: ACTIVISION
WWW.INFINITYWARD.COM



Fantje pri reklamiranju svojega izdelka nikoli ne pozabijo pripomniti, da bo nekaj desetkrat boljši od *MoH: AA*. Morda le ni šlo za zelo sporazumen odhod?

KDO SO INFINITY WARD? Infinity Ward na prvi pogled delujejo kot mladiči v igričarskem poslu, saj delujejo šele kakšno leto. A če bi te fante označili za novince, je skoraj tako hudo kot bi Manji pripisali delo prostitutke. Gre namreč za smetano tega "biznisa", jedro sestavlja 22 razvijalcev legendarnega *MoHAA*, vključno z vodjo projekta.

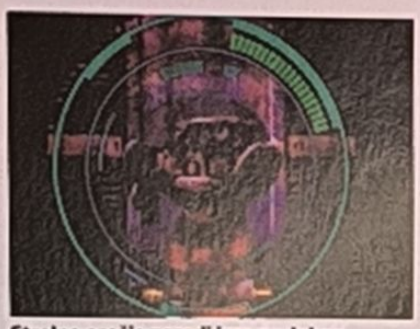
KAJ DELAJO? Trenutno vseh 22 genijev s pomočjo nekaj novih zaposlenih dela na prvencu *Call of Duty*. A podpisano imajo večletno pogodbo z Activision, ki že sedaj razglaša, da bo *CoD* postala serija, tako da je znano, na čem bodo fantje delali v prihodnosti. O morebitnih drugih naslovih še ni govoric.

ČRNO IN BELO

Nadgradite jedijevske sposobnosti, da se boste lažje odločili za Svetlo/Temno stran.

Pred vsako misijo lahko nadgradite eno izmed vaših sposobnosti (Sila) – naučne se lahko nove ali pa nadgradite že obstoječo, izbirate pa med lastnostmi Temne in svetle strani. Ne morete izpopolniti vseh lastnosti, kar pomeni, da boste ob ponovnem igranju deležni nekoliko drugačne izkušnje. Ko pridete do tretje stopnje določene sposobnosti, se boste počutili res močne – strele in skoki še posebno vzpodbujajo občutek božjih zmogljivosti. Slaba stran? Vsakdo, ki ni Temni Jedi, enostavno ni enakovreden sovražnik v polovici igre.

Ljubitelji Vojne zvezd bodo spoznali lokacije.



Strelno orožje naredi igro podobno *Quaku III*.

Dvojni meči so odličen dodatek v večigralskem načinu.

PRVOOSEBNA/TRETJEOSEBNA STRELSKA

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Dvojni svetlobni meči in *Quake III*? Ob takšni kombinaciji je bolje, da kdo zaustavi Aleca Meera, dokler ni prepozno.

Ob spominih na rajnko mladost se moramo spomniti na dejstvo, da je večina odraščajočih pamžev v 80. oboževala Vojno zvezd. In Yodo. Yoda je preprosto frajer, ki nam je še dandanes ostal v lepem spominu. Kaj pa kvazi junak serije *Jedi Knight*, Kyle Katarn? Zagotovo se ne bo nikoli pojavil na plakatu v nobeni spalnici, kaj šele, da bi kdor koli nosil majico z njegovo podobo.

Klub vitezov

Na srečo vam tokrat ne bo treba tlačiti nog v Katarnove nežne škorenjce. Vsaj igra, za katero so nam strogo zabičali, da je ne smemo imenovati *Jedi Knight III*, tega ne

Pregoni bi lahko bili bolj razburljivi. Lahko pa uporabite meče.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Activision
Splet www.lucasarts.com/products/jediacademy/
Min PII-350,64Mb,16Mb 3D kartica
Opt PIII-500,128Mb,32Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 15 URAH

ČISTA RESNICA
Govori se, da je James Earl Jones posnel dialoge za *Episode III* že pred leti... za vsak slučaj.

zahteva. V *Jedi Knight III* (čista žlehnoba) si namreč lahko ustvarite lastnega Jedija, ki temelji na različnih predlogah od Twi'lek s čudno fetišistično usnjeno opravo, pa do legendarnega moža s skrbno oblikovano bradico in rjavo srajco. Sliši se lepo, a v resnici niti nima velikega pomena – še vedno ste le generični Jedi in ne znameniti Luke Skywalker, Obi Wan Kenobi ali kdo iz vedno zabavne družine Darth.

Vso to prilagajanje likov je le priročen izgovor, da ne začnete s polnim naborom jedijevskih moči in da morate brez večjih pritoževanj slediti tipičnim učnim nalogam ter tako razvijalcem Raven odpustite, da so izbrali povsem klasično pot, pa še novega izgovora, zakaj je Katarn tokrat izgubil spomin, vam ni treba poslušati.

Dejansko je tole popravljena različica

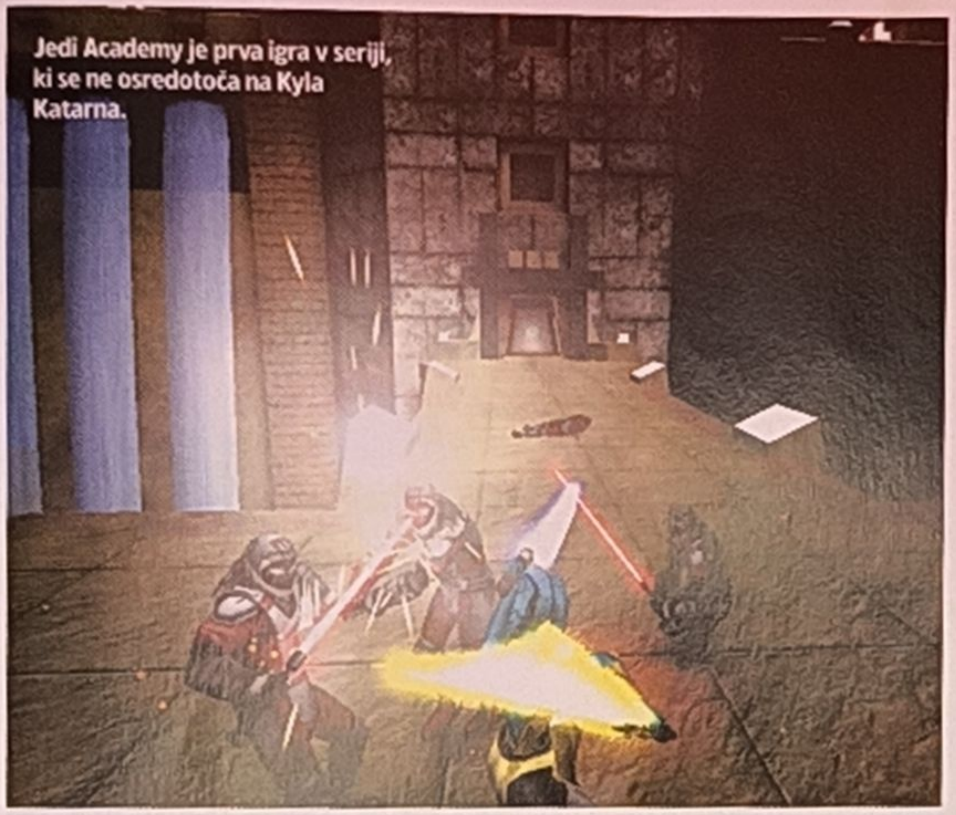
Razlike med modeli niso pretirane, lahko pa nastopate kot ženska ali moški.

Jedi Knight II, le da je tokrat resnično poskrbljeno za mega bleščavost. Čeprav igra uporablja enak grafični pogon, je izboljšava opazna, a hkrati ne ravno revolucionarna. Raven je očitno sprevidel, da je bila največja napaka prejšnjega dela ta, da nam tako dolgo niso dali mečev. Sedaj je to vaše osnovno orožje od začetka, a da ne boste zaskrbljeni, moram povedati, da vam je vedno na razpolago še pester nabor pušk.

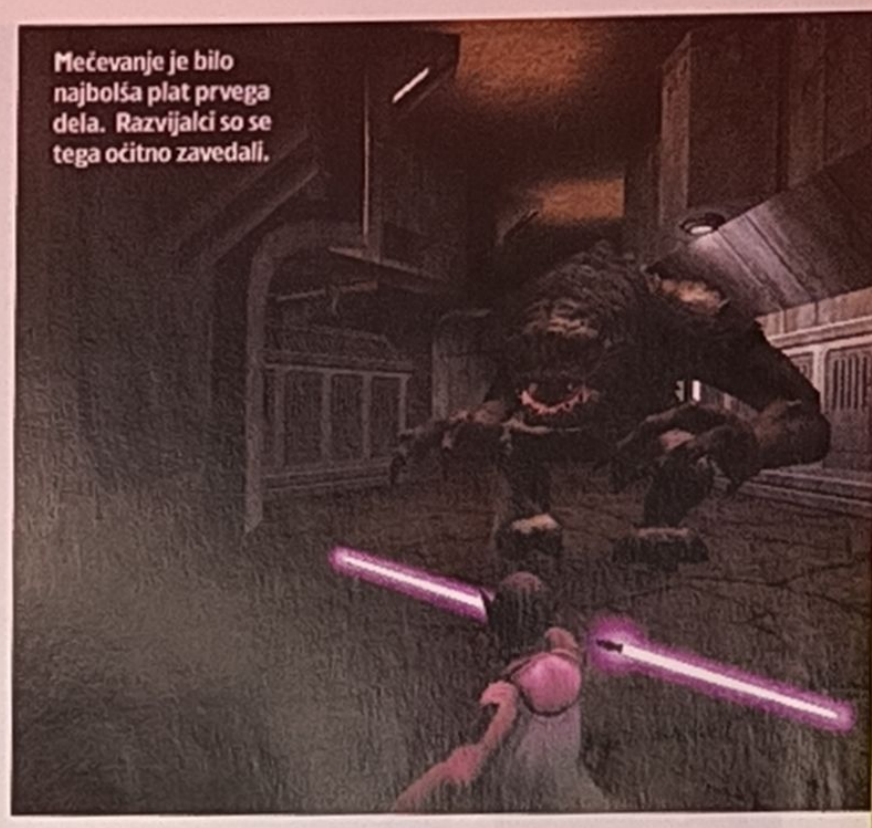
Prvoosebna?

Glede na povedano, bi bilo igro nekoliko neprimerno označiti za prvoosebno strelsko. Med mečevanjem ste namreč vezani na

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Svetlobne meče, Znane obraze in lokacije, Prilagodljive like **SOVRAŽILI BOSTE** Obliko skakanja, Pomanjkanje pravih izzivov, Kyla Katarna



Jedi Academy je prva igra v seriji, ki se ne osredotoča na Kyla Katarna.



Mečevanje je bilo najbolša plat prvega dela. Razvijalci so se tega očitno zavedali.

tretjeosebni pogled, medtem ko lahko med uporabo pokalic izberete perspektivo. Pravzaprav je bolj primerljiva z nečim, kot je *Legacy of Kain*, a brez spektakularno nezanimivih dialogov.Gre za čisto akcijo, brez smešno neumnih nalog s sestavljanjem različnih barvnih znakov, kakršne poznamo iz predhodnika. Namesto tega vam prav zadovoljno ponudi pobijanje ljudi na vrsto zanimivih načinov. Enoigralski del je razdeljen na mini misije, ki nikoli ne vzamejo več kot pol ure ter vas ne obremenjujejo z iskanjem tisoč in ene varnostne kartice. To ohranja igro zanimivo, ker ste res redko postavljeni pred čisto bedo, ko se nekaj dni mučite po 14. nadstropju sive Imperialne baze in iščete rešitev, ki vas bi pripeljala nadstropje više.

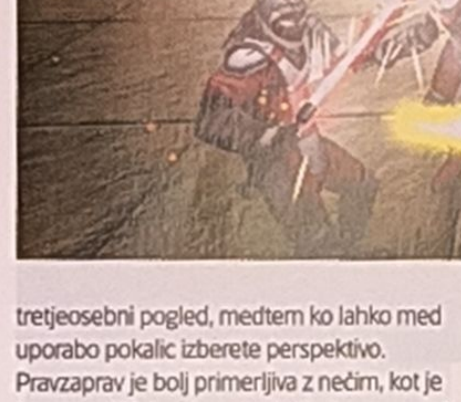
Svoboda te epizodne strukture je velik prispevek k dejstvu, da igra ne more biti spregledana – Raven si je tako ustvaril priložnost, da vsakega obožavalca osreči s 30 do 40 spremembami lokacije v igri. Kljub zastarelosti motorčka igre, smo po na videz nezanimivih navodilih za misijo, ki so govorila o iskanju zabojev ali česa podobnega, pri sebi vedno znova zalotili obilico sladkih nasmehov, saj smo nenadoma padli v osrčje nekaterih najbolj znanih prizorov iz *Star Wars*.

Sithovski psički

Pregon s hitrimi motorji. Upravljanje Taun-Taun na Hoth, skupaj z zasledovanjem Wampa. Dvoboj z Bobo Fettom. Poveljevanje skavtu AT-ST. Obisk trdnjave Dartha Vaderja na vrhu gore. Vadba pri Luku Skywalkerju. Onesposabljanje vlečnega žarka, da lahko vaša ladja uide Imperialni ladji. Boj z Rancorjem. In z veliko Sithi. Toliko želja, izpolnjenih naenkrat – ne gre toliko za zgodbo *JKIII*, oprostite, *Jedi Knight: Jedi Academy*, kot za podoživljanje vseh tistih dogodkov, ki ste jih včasih posnemali, skriti na dvorišču. In seveda za nekoliko absurdno ter slabo tempirano odločitev o pridružitvi k Svetli/Temni strani, kar vaš lik prikaže, kot bi trpel za akutno shizofrenijo.

In, kot ste že lahko razbrali iz posnetkov zaslonov, je največji kaveljc za obožavalce vpeljava dvojnih in dvodelnih mečev. Medtem ko so dotična orožja bila morda res predstavljena le v kršiteljih legende *Vojne Zvezd*, imenovanih *Episode I* in *Episode II*, so tu odličen in navdušujoč način nadgradnje osnovnega orožja. Vsak izmed treh modelov meča ponuja unikatne stile boja in gibov, grenek priokus pa pusti dejstvo, da ste na meč, ki ste ga izbrali, vezani do bridkega konca. Pred začetkom vsake naloge boste lahko izbirali, katero ognjeno orožje boste vzeli s sabo, tako da odsotnost izbire meča deluje kot površnost – vedno se boste spraševali, kako bi izgledalo, če bi se borili z drugim mečem. Navsezadnje pa je to lahko tudi povod za ponovno igranje.

Celotna igra je zgrajena na preprostosti, zato bodo vsi, ki so pričakovali globino in izzive na nivoju *Half Life*, razočarani – to je adrenalinska igra, čista in enostavna. Gre se zamahovanje po ljudeh z velikimi sijočimi barvnimi palicami in mega skoke s plošče na ploščo. V primeru, da se vam ne da čakati petnajst ur, da boste dobili vse moči, vam še vedno preostane večigralstvo, kateremu je bilo tokrat posvečeno veliko pozornosti. Majhnost in majhno število map ter enostaven nadzor pričata, da je bila igra razvita za konzole, a to ne more ustaviti užitka ob



izvajanju vrtinčastih skokov ter hkratne uporabe Sile na (ne)prijateljih. Nov način Power Duel je še posebej epski – boj dva na enega v stilu *Phantom Menace*, je poseben prizor, še posebej, kadar se udari do šest mečev.

Cel paket je sicer bolj Jedi Lite kot *Jedi Knight*, z odsotnostjo prepričljivega glavnega lika ter globine. Po tej plati bržkone ne dosega svojega predhodnika, saj je preprosta zadevica, a mojstrsko obvladanje mečevanja jo hkrati naredi tudi za najbolj pristen naslov *Star Wars* v dolgem, dolgem času. In navsezadnje je morda čas, da se Kyle Katarn enkrat za vselej poslovi od ideje o svoji podobi na kakšnih bež majčkah.

PCF

PCFormatOcena

Obudi *Star Wars* znamenitih dogodkov

Preveč težki s skakanjem po ploščah

MOD MOŽNOSTI
Pogon *Quake III*, tako da so možnosti velike.

VEČIGRALSTVO
Nujno potrebno in dobro izvedeno.

"Predelan *Jedi Knight II*. Boljši, a še vedno kaže svoja leta."

82%

TEGA NE ZAMUDITE!

Koliko Jedijev je potrebnih, da zamenjajo žarnico?

KAJ JE? V zadnjem krčevitem poskusu, da bi Sithom preprečili obuditi starodavno zlo, se vsa Jedi Akademija zbere na porušenem templju. V vsaki sobi, v katero pokukate, je pol ducata grozečih Sithov in Jedijev, ki uprizarjajo boj titanov, poln kresanja, ki impresionira celo pri tem zastarelem grafičnem srčku. Če se počutite res močne, lahko celo pohabite tako sovražnike, kot kolege.

KJE JIH NAJDETE? Bizu konca igre in kar vidite, je odvisno od tega, na kateri strani Sile ste. Nočemo vam česa pokvariti, a naj zadošča, če rečemo, da se splača hraniti shranjeno igro pred trenutkom odločitve in tako doživeti obe poti.

POGLED DRUGAM

KDOR SE NE ŽELI PRIDRUŽITI AKADEMIJI...

>> **SHADOWS OF THE EMPIRE** 81%
>> **SOUL REAVER II** 69%
>> **JEDI KNIGHT II** 92%

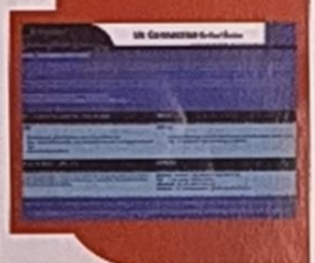
LJUBITELJSKE STRANI

AVSIM ONLINE
www.avsim.com
Odličen vir za vse, kar je povezano z letalskimi simulacijami, ne le z zadnjo različico FS2004. Snemite nova letala, prizorišča, barve in teksture.

FSPLANET.COM
www.fsplanet.com
Še več datotek, ki jih lahko snamete, vključno s CrashBak, modom, ki doda spektakularne učinke, ko se kaj hudo zalomi. O kakšnem pomanjkanju dobrega okusa govorite?

SIMVIATION
www.simviation.com
Vključuje izčrpen seznam navideznih letalskih družb, katerim se lahko pridružite, razvrščene pa so po vrstah poletov. Izbirate lahko med tovornimi, potniškimi in drugimi.

UK CONNECTION
www.flyukc.com
Navidezna letalska družba iz Velike Britanije, ki izvaja mednarodne potniške polete z uporabo online sistema eSkyWorld ATC.



TEGA NE ZAMUDITE!

Ali nam lahko spioh zamerijte, da se veselimo tako krasnega vremena?

KAJ JE Novi dinamični sistem vremena je največji korak naprej v seriji; ne le, da izgleda fantastično – podatki o vremenu se lahko preko interneta obnavljajo v realnem času. Ker je zadeva zasnovana na natančnih atmosferskih fizikalnih modelih, resnično krasno zaokroži izkušnjo.

KJE GA NAJDETE Vreme je mogoče izbrati, ko ustvarjate polet, zato je enostavno preizkusiti vse možnosti. Pogoji, ki nudijo največji izziv, so nevihte in megla.

Mesta so, kot smo že vajeni, bolj redko posejana, čeprav pomembni orientacijski znaki štrlijo kviško kot zreli mozolji.

↘SIMULACIJA LETENJA

FLIGHT SIMULATOR 2004: A CENTURY OF FLIGHT

"Uživajte v poletu", vam pravi vaš kapitan Andrej Potočnik.

Jaz in moj dolgi jezik. Nekoč sem se namreč pohvalil, da sem užival v eni od legendarnih iger, imenovani *F15: Strike Eagle II*. To je bilo še v času procesorjev 386, v igri pa se je letelo s ponosom ameriških letalskih sil (v moj zagovor naj povem, da sem bil takrat izjemno mlad in nisem vedel veliko o politiki). Grdi fantje so padali kot za stavo, dnevi igranja pa so se spremenili v mesece. No, to moje hvaljenje me je kaznovalo, saj je Nikola hodil naokoli po uredništvu in razmišljal, koga bi nagnal na preganjanje po nebu. Zagledal je mene...

Microsoft Flight Simulator spada med resne simulatorje letenja. Igra simulira letenje z civilnimi letali, tako da boste morali tisti, ki si želite simulacije letenja v stilu Supermana, svoje apetite potešiti z uporabo možnosti SuperJump v *UT2003*. Tudi tisti, ki bi najraje zaprisegli na branjenje Ustave in Zdravijice, boste morali svoja nagnjenja zdraviti drugje, saj se v *FS2004* glavni sprožilec na igralni palici uporablja za zaviranje. Da, agresivneži bomo v tej igri kmalu padli z neba.

Letalo ali...?

In padali boste – pa še kako! Igra namreč ni imenovana *A Century of Flight* kar tako, saj letos praznujemo stoletnico prvega poleta, ki sta ga opravila brata Wright. Ker je to za človeštvo izjemno pomembna obletnica, so jo počastili tudi pri Microsoftu, to pa jim je uspelo narediti na najlepši možen način. Zajeli so namreč kopico letal, ki so postavila revolucionarne mejnike. To o padanju sem mislil čisto resno, saj je letalo bratov Wright izjemno težko voditi. Nič čudnega, da je prvi polet trajal le 12 sekund, saj v zraku skoraj nemogoče ostati kaj dlje. Vse ostale veščine, kot so lupingi in šturmovikov bojni obrat, pogrnejo kot Ben Affleck na igralski akademiji. Wright Flyer bi lahko brez nadaljnjega preimenovali tudi v škropilnico, simuliran pa je do pike tako, kakor bi od leteče škropilnice pričakovali. A letalo bratov Wright ni edino, ki si zasluži posnemanje. Ne, tu so znana imena kot Douglas DC-3, Vickers Vimy, Ryan NYP, imenovan Spirit of St. Louis, Curtiss JN-4, z ljubkovalnim imenom Jenny, in še bi lahko našteval. Sodobna letala, kot so Cessne, Learjeti ter veliki Boeingi pa so zadnja leta vedno prisotna *Flight Simulatorjih*. Ne samo, da lahko letite s temi zgodovinskimi letali, na voljo vam bo tudi možnost opravljanja zgodovinskih poletov, s katerimi so se ta letala proslavila. Kdo pravi, da zgodovina ni zanimiva?

KAR MORATE VEDETI
Založnik Microsoft
Na spletu www.microsoft.com/games/flightsimulator/
Potrebuje PIII-450, 128Mb, 8Mb 3D kartico
Želi P4-2GHz, 512Mb, 64Mb 3D kartico

PORABITI V VSAJ
NIKOLI

ČISTA RESNICA Trava na letališču Heathrow je vedno visoka 20cm, da ptice ne bi gnezdile v njej.

Uživati ni greh

Malo je iger, ki so tako uglajeno izpopolnjene, kot prav *Flight Simulator 2004*. Vse je smiselno in povezano, oblika se sklada z videzom Windows XP. Razen letenja s prastarimi letali pa je največja razlika v primerjavi s prejšnjo različico v naprednem vremenskem sistemu. Oblaki so sedaj dosti

"Malo je iger, ki so tako uglajeno izpopolnjene jot *FS2004*"

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE ↗ Enostaven vmesnik ↗ Občutek, da ste tam ↗ Igranje s stikali
SOVRAŽILI BOSTE ↙ Ista stara prizorišča ↙ Da nimate treh monitorjev ↙ Plastično hrano

Jadralno letalo vas vrne k osnovam letenja. Le počakajte na trenutek, ko bo treba pristati...

Smeli de Havilland Comet je samo eno od mnogih letal iz zgodovine.

Z Wright Flyerjem se je vse začelo – v teku je sestava natančne reprodukcije, ki bo poletela 17. decembra 2003, s čimer bo proslavila stoto obletnico letenja.

bolj življenjskih oblik in navad ter se lenobno valijo preko neba v vročih dneh, kot vladajo to poletje, ali pa vas zasledujejo, ko želite pobegniti nočni mori in vam dajejo vedeti, da bi Bog človeka opremil z manj občutljivim želodcem, če bi mu namenil letenje. Vreme si lahko nastavljate ročno, od stopnje intenzivnosti, do hitrosti spreminjanja. Če pa ste leni ali pa uživate v realizmu, potem pustite, da vam širokopasovna povezava z internetom posreduje najnovejše vremensko stanje vsakih 15 minut. Če imate poleg vsega še igralno palico s povratnim odzivom, boste lepo čutili vplive turbulenc na letalo, kar bo seveda še dodatno opravičilo vložene novce v nakup.

Tudi grafika se je osvežila na sodobno raven, vendar pa je vseeno slabša od tiste v *Combat Flight Simulatorju 3*, kjer je bila resnično na vrhunski ravni. Bo že držalo, da so vetrobranska stekla v vojaških letalih dosti bolj dovzetna za lepote okolice. Seveda je letalska kabina popolnoma interaktivna, tako da lahko pretikate stikala z miško, medtem ko imate drugo roko na igralni palici. Drži tudi to, da je okolica očesu bolj privlačna, če jo opazujete z višine 10.000 metrov, kot pa v nizkem preletu narobe obrnjenega Learjeta.

Če ste ob vsem tem silnem prebiranju globoko v sebi začutili željo po letenju, pa o tem veste samo to, da boli, ko zadenete tla, vedite, da je tudi za vas poskrbljeno. Center za učenje ima celo malo šolo za učenje letenja, kjer boste predelali osnove ter razne tehnike obvladovanja letala. Le del o zračnih bitkah in preciznem bombardiranju je tako neverjetno skop, da ga sploh nisem našel. Sedaj se lahko tudi vživite v Lindbergovo epsko potovanje preko oceana, še preden se sami odpravite nanj.

PCF

PCFormatOcena

- Odličen simulator letenja, dinamično vreme
- Manjka mu spektakularna grafika
- **MOD MOŽNOSTI** Zelo kompliciran, a prisotne.
- **VEČIGRALSTVO** Ni ravno deathmatch, a brez njega ne gre.

"*Flight Sim* ostaja nepogrešljiv pripomoček pri urjenju pilotov." **89%**

DOKAZANO S STATISTIKO

Kaj torej pravi statistika?

1 Penskop na St. Louisu

35 Minut, preden smo želeli zadaviti instruktorja letenja

23 Letal, s katerimi lahko letite

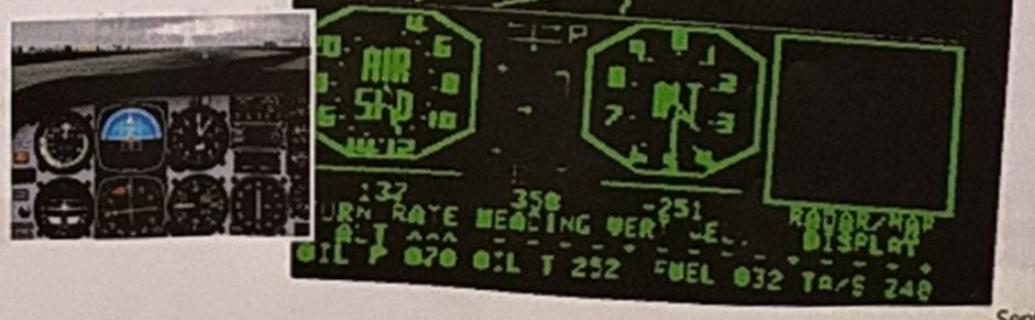
39 Metrov je Wright Flyer preletel v le 12 sekundah

24.000+ Letal, s katerih lahko poletite

VSE NAJBOLJŠE

Proslavljamo 20 let lupingov v 747.

Leta 2003 ne bomo praznovali le stote obletnice poleta bratov Wright, temveč tudi dvajseto obletnico Microsoft Flight Simulatorja. Igra je prehodila dolgo pot od črno-bele vektorske grafike do izpopolnjene simulacije, kot jo poznamo danes. Šele Flight Simulator '95 je bil kos programske opreme, ki je podoben simulatorju, kot ga poznamo danes, le da so bile misije bolj impresivne – poskus letenja skozi pariški Slavolok zmage je bil res fantastično doživetje.

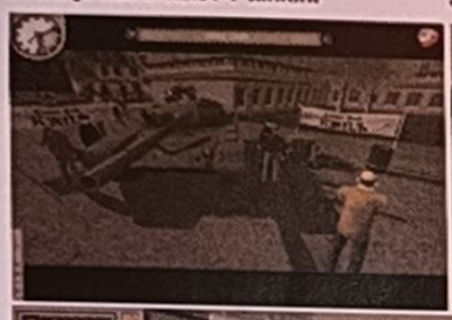


POGLED DRUGAM

ČE RESNIČNO UŽIVATE V LETENJU, SI OGLEJTE TELE...

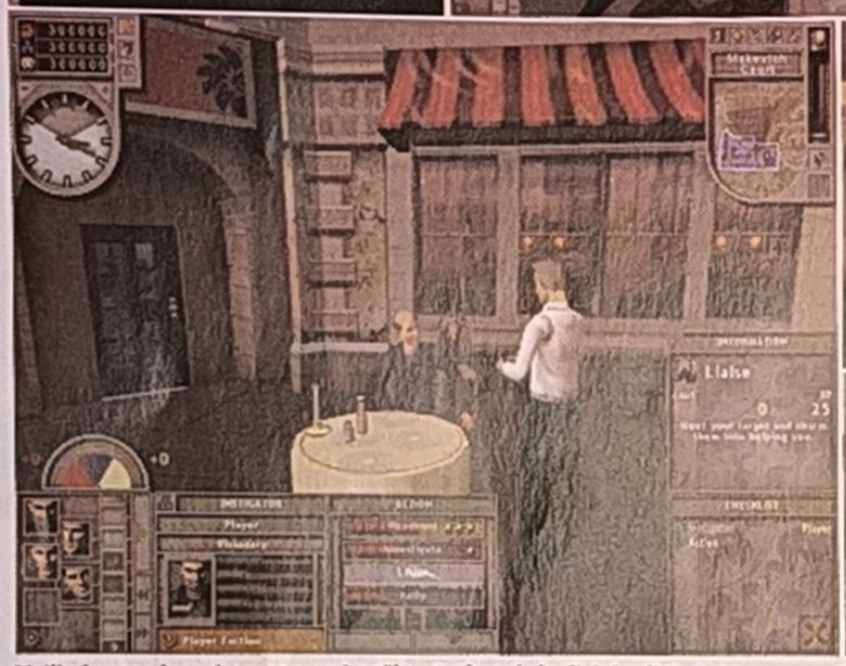
- >> **COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3** 85%
- >> **IL-2 STURMOVIK: THE FORGOTTEN BATTLES** 90%
- >> **X-PLANE VERSION 6** 58%

Pozivajte k nacionalnemu ponosu kar z vožnjo nabornikov v tankih.



Gre opoziciji predobro? Zakaj ne bi aretirali nekaj njihovih privržencev.

"Jaz sem slavna oseba, znebite se torej teh nadležnih fotografov." Če niste dober govornik, si omislite kakšnega zvezdnika, da bo poskrbel za vaš sloves.



Velikokrat se je treba s pomembneži sestati na skrivnih lokacijah, kot so zanikrne restavracije, klopce v parku ali samotne ulice.

Včasih je že dovolj, če nasprotniku zadate boleč udarec pod pasom.

Vključili smo samo del mape, ker je celotna videti prav dolgočasna.

↘ POLITIČNA SIMULACIJA

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Po petih let razvoja je dokončana prva komunistična simulacija. Alec Meer si nadene majico z likom Che Guevare in se loti igranja.

Tovariš, napočil je čas revolucije. Res je že bil čas, kajti petletno čakanje je gotovo rekord v svetu računalniških iger. Zlobni jeziki pravijo, da so razvijalci *Republic: The Revolution* v teh petih letih pravzaprav pozabili, česa so se sploh lotili. No, čakanja je konec, petletni načrt je dokončan in najbolj ambiciozna igra vseh časov je končno ugledala luč sveta.

"Tovariš, nimaš pojma. So se ti od predolgega čakanja v vrsti za kruh skisali možgani? Nobene revolucije ne bo. Gnila buržoazija dandanes vleče vse vrvi naše družbe in na vsako igro z novo idejo je tukaj 10, 20, 50, 100 iger, ki so tako navadne, da bi osebno raje dovolil kakšnemu hudobnemu Turku, da mi odstrani genitalije, kakor da bi jih kdajkoli igral. Tovariš, upanja je vse manj."

Jok za svobodo

Tovariš, ne razumeš! *Republic* je naposled prispel! Obljubljeno nam je bilo mesto, polno življenja, ki diha podnevi in ponoči, kjer lahko priden delavec gre, kamor želi in počne, kar želi. Brez pravil, brez vodenja, brez omejitev!

KAR MORATE VEDETI

Založnik Eidos
Splet www.novistrana.com

Min PIII-800MHz, 256 Mb, 32Mb 3D kartica

Opt P4-1,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 20 URAH

ČISTA RESNICA
Leta 1913 si je Josip Djugašvili dodal nadimek Stalin, kar v prevodu iz ruščine pomeni jeklen mož.

"Ta *Republika?* Ne nudi nič od tistega. Ni zahodnjaškega potikanja naokrog v slogu *Grand Theft Auta*, ni pravice do streljanja, ni možnosti grozenj ali ubijanja. V igri nastopamo kot zmeden tip, tovariš, ki izgleda kot da bi rasel na kapitalističnih vrednotah in se redil z njihovimi mastnimi hamburgerji."

Do neke mere imaš prav, tovariš. Nobene sanje ne morejo biti tako lepe, ko se enkrat uresničijo. In družbe ni moč spremeniti samo s trdo roko. Slišali smo, da je *Republika* strateška igra, polna premišljevanj in načrtovanja. Proletarec bo nastopil v vlogi velikega revolucionarja v deželi Novistrana, kjer bo zlobnega in podkupljivega predsednika moral spraviti s položaja tako, da bo ustanovil lastno politično partijo in zbral privržence, da se mu pridružijo. Lahko se bo prosto gibal po svoji poti, uporabil 70 različnih akcijskih prijemov in bo lahko izbral ali bo zmagal z močjo, denarjem ali vplivnostjo. Govori se celo, da bi naj njegove odločitve pomembno vplivale na njegovo politično kariero in da niti dve igri ne bosta enaki. To je gotovo tisto, na kar smo vsi čakali, tovariš.

"Že, vendar drugi, modrejši spet trdijo, da igra ne ponuja velike možnosti izbire, tovariš. Da v resnici ne gre za pravi svet, temveč za pisan koledar, v katerem bo proletarec porabil več časa med buljenjem v 2D zemljevid, grafe, odstotke in dnevnik za sestanke. Tovariši, to ni prava revolucija – bolj je podobno vodenju cvetličarne.«

Akcija, človek!

Ampak tovariš, dober politik dobro ve, da si ni priporočljivo neprestano mazati rok. Svojo partijo bo vodil od zgoraj. S pogledom na,

PREMAGAJTE OVIRO

"Raz-par-či se"

PREMAGAJTE JIH!

KDAJ Vsake pol ure
PROBLEM Prepričati nekoga, da vam bo asistral oziroma se vam politično pridružil, je čudna igra številk, vas lahko hudičevo zamori, pa vendar je tudi zelo zabavna.
REŠITEV Vi in vaš nasprotnik imata določene številke, ki jih morata uporabiti med pogovorom. Ker so na voljo štirje izrazi, se za vsak krog odločate, katero število izmed ponujenih boste uporabili v določenem momentu. Kdor uporabi višjo, zmaga. Sisi se tako preprosto...

VAŠA PRVA **URA** **LJUBILI BOSTE** ↗ Izjemno glasbo ↗ Možnosti izbire ↗ Napeto dogajanje **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Linearnost ↙ Ponavljanje ↙ Premalo uporabljen 3D svet

RDEČI PLANET

Grob vodič, kako postati tiran ruske republike.

1. NESKONČNI POLIGON

Kar so poimenovali Infinite Polygon Engine, v resnici pomeni le to, da se število poligonov z oddaljenostjo zmanjšuje, kar naj bi igro pospešilo na nekoliko slabših konfiguracijah.

2. HROŠČ, KI TO NI

Prejšnja različica, ki smo jo igrali, je imela hrošča, ki pa to sploh ni bil. Če se je avto ustavil sredi ceste, je ustvaril ogromno kolono za seboj, kar je v resničnem življenju običajen pojav.

3. RAZISKAVA TRGA

Vsako izmed treh mest je razdeljeno v več okrajev. Z nevsakdanjim 2D pogledom boste iskali svoje privržence in ugotavljali, v katerih okrožjih niste priljubljeni.

4. PROPAGANDA

Po mestu boste videli veliko znakov (postri ali grafiti), ki pričajo o tem, katera stranka ima največ privržencev. Dober način za odkrivanje namenov sovražnika.

5. NEZANIMANJE

Vsake tri dni ljudje izgubijo vero v politike, tako da vsem strankam pade podpora.

6. TOVARIŠKA LJUBEZEN

Pomembno je, da ljudi v stranki osrečujete z malenkostmi, da vas bodo navdušeno podpirali. V nasprotnem zelo radi zapustijo stranko in seboj odpeljejo nezanemarljiv del podpore.

priznam, grafično neprivlačen zemljevid, si bo proletarec pridobival somišljenike, si večal podporo z demonstracijami in javnimi mitingi ali pa s sklepanjem dogovorov in obljubljanjem sprememb. Istočasno bo moral zmanjšati podporo drugim partijam. Vse to bo počel skozi akcije, vsak član partije pa lahko izvede eno akcijo v enem poldnevu. Ob velikem številu akcij in do šest članov vaše stranke, tovariš, se nam gotovo ponuja velika raznolikost.

"Tovariš, spet kvasiš neumnosti. Si morda jedel ostanke hrane srednjega razreda iz smetnjakov kapitalističnih restavracij? Vsaka akcija sicer res ima nekoliko drugačen učinek in ponavadi ponuja nekaj sekund zabave (kar je dandanes redka dobrina), vendar so vse akcije depresivno podobne druga drugi, tovariš. Proletarec preprosto klikne na obraz, nato na lokacijo in počaka, da se akcija izvede. Čaka, tako kot celo življenje čaka na neizbežen prihod smrti, vedoč da se ne more veseliti ničesar, razen prihoda *Half-Life 2* in *Total War*."

Tovariš, pomanjkanje pozitivnega razmišljanja pri tebi me zelo skrbi. Ideja *Republike* ni v vrhunski interaktivnosti. Gre za strategijo, neprestano uravnoteževanje področij mesta – pridobivati si morate podporo na področjih, kjer ste slabi, istočasno pa obvarovati trenutna ozemlja pred lažnivimi obljubami tekmecev. Navdušuje napetost, tekmovalnost in neprestano tveganje, da bi vam uspelo.

"Ha! Gre za preprosto managersko igro, kakršno smo videli že tisočkrat doslej. Nisem pozabil stare retorike, tovariš. Spomnim se obljub, da bomo lahko približali pogled do solatnega lista in da bomo lahko prosto hodili po mestu. Z današnjega stališča se tovrstne obljube slišijo kot tipične zahodnjaške laži."

Tovariš, takoj prenehaj z neprenehnim pritoževanjem, saj bom v nasprotnem Predsedniško gardo obvestil o tvojem subverzivnem delovanju. Res je, da stopnja podrobnosti ni na ravni, ki nam je bila obljubljena, vendar se še vedno lahko premikamo med ulicami, iščemo podrobnosti, skrivnosti in sledi ali pa sprašujemo druge proletarce o njihovem mnenju o vaši partiji. Ljudje se sprehajajo naokrog, avtomobili vozijo po cestah, svoje tekmece pa lahko celo lastnoročno ujamete v ilegalnih aktivnostih, nato pa uporabite to znanje da jih javno diskreditirate.

"Tvoje trditve so videti dobro na papirju, tovariš, ampak v resnici ulice izgledajo zastarele, iskanje informacij pa je v bistvu obrtniško klikanje na posamezne zgradbe – ohraniti je potrebno upanje, da boste naleteli na pravo informacijo. Igla v kupu sena. Vsak inteligenten proletarec bi opazil, da so avtomobili zgolj okrasek in da so ljudje na ulicah brez kakršnega koli smisla. Vse skupaj izgleda kot svet, vendar v resnici gre za skupek grafov. Ne gre za nič drugega, kakor za še eno obuditev zahodnjaških stereotipov, kakršne smo videli v *SimCityju* ali *Theme Parku*, a s komunisti."

"Postrezite nam s tremi kavami, krofom in litrom vaše najboljše krvi." Naročanje hrane mora biti politična odločitev.

Tovariš, prestrog si in se ne pustiš prepričati. Prav zaradi tega nimaš sreče v ljubezni, ljudje pa celo nočejo več piti s teboj. Res je, da so obljube bile prelomljene in da niso podžgali naše domišljije tako, kot smo si želeli. Zato je morda res, da se revolucija še ni zgodila, ampak ljubezen do lastnega izdelka in stopnja podrobnosti v tej ljudski igri, nam razkrivajo vsaj to, da stara garda programerjev še živi in da še ni pozabila programirati.

PCF

POGLED DRUGAM

ČE SE V VAS SKRIVA POLITIK, POGLEJTE ŠE...

>> **MONOPOLY TYCOON** 90%

>> **FREEDOM FORCE** 90%

>> **SYNDICATE WARS** 92%

IGRAJ SE SAM S SEBOJ

Ko ste zaključili *Republic* kampanjo, kaj sedaj? Večigralski način? Kdor koli?

Daleč največja slabost *Republic: The Revolution* je v tem, da se nimate s kom primerjati. Po naravi je igra taka, da prav kliče po tekmovalnosti, izzivih, vendar ko enkrat premagate računalniškega nasprotnika, se zgodba za večno konča. Denar in čas sta edini omejitvi, ki sta razvijalce tako utrudila, da niso našli ustrezne rešitve, kako bi več igralcem naenkrat ponudili dovolj izenačeno igro. Če smo na igro čakali dolgih pet let, bi lahko še nekaj časa, da bi dobili spodobno večigralsko igro. Tako pa igra več kot dva tedna ne bo zavzemala prostora na našem disku. Škoda, ker smo polni idej.

Žalostno, da ne moreš sestaviti vojske s svojimi prijatelji.

PCFormatOcena

Napeta, pritegne, z vrhunskim stilom

Ponavljajoča se, ni večigralstva ali svobodnega načina

MOD MOŽNOSTI Ne zagotavlja

VEČIGRALSTVO Kako so lahko na to pozabili

"Gotovo epskih razsežnosti, vendar ni dosegla naših pričakovanj."

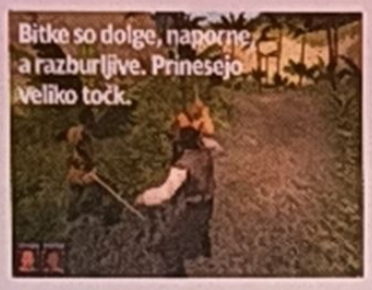
78%

TEGA NE ZAMUDITE!

Divje lastninjenje je na morju vsakodnevni pojav.

KAJ JE? Ima gusar lepšo ladjo kot vi? Imate nekaj zdravih napadalnih mož in oster meč? Kaj hudiča se pa potem čmerite – vzemite, kar vam pripada. Oziroma vam ne, pa vam še bo. Ah, saj razumete.

KJE GA NAJDETE? Med bitko se nasprotniku povsem približajte, se postavite vzporedno z njim in uskladite hitrost. V zgornjem levem kotu zaslona se pojavi ikona in nato vas po pritisku na gumb čaka vkrcanje. Nekaj zamahov z mečem in ladja je lahko vaša. Nato ji samo še določite kapitana in vsi veseli odjadrate proti domu.



↘IGRANJE VLOG

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Tomaž Bartolj napade gusarsko ladjo, a ga vržejo čez krov. Drugič jih bo osvojil z rumom.

JE KDO DOMA?

Vlamljanje v sosedovo hišo ni priporočljivo, a saj veste – pirati imajo svoje zakone.

Zdravilni napitki, biseri, školjke in nakit, ki ga lahko prodate, so silno uporabni predmeti. Lahko se potikate po gozdovih in brodite po vodi, da bi kaj od tega našli, a obstaja elegantnejša rešitev: enostavno vstopite v katero izmed odklenjenih hiš in pokukajte v skrinje. Verjemite, splača se. Mimogrede – če koga ubijete, vam njegovi predmeti ne pripadajo, ampak čudežno izginejo. Oslarja!

POGLED DRUGAM

SI RES ŽELITE ŠE VEČ PODOBNEGA?

>>**PORT ROYALE** 79%
>>**BALDUR'S GATE II** 94%
>>**FREELANCER** 90%

Gusarji so bili v bistvu reveži – večino časa so imeli mačka, če so hoteli domov prinesti kakšen zob, so morali prenašati kislo zelje in po nekaj mesecev niso videli deklet. Ali jim kdo torej sploh lahko zameri, če so si včasih privoščili malo zabave in potopili kakšno ladjo?

Rusi zaposleni v Akelli so jim s *Pirates of Caribbean* spisali slavospev – gre za silno zanimivo tipično igranje vlog s primesmi pomorske simulacije in trgovanja.

Preljubo kopno

Karibsko morje, po katerem boste pluli, je posejano z otočki, na katerih so mesta s krčmami, trgovinami, ladjedelnico in kramarji. Na teh točkah boste najemali mornarje, poskrbeli za ladjevje, prodali pripeljano robo, se oborožili ali pa zgolj poklepetali. Ko mesto zapustite, se znajdete v divjini, kjer se izkaže impresivna grafična podoba igre, hkrati pa tu na vedno istih mestih naletite na napadalne barabe. Prisiljeni ste potegniti za meč in pištolo ter se spopasti z nepridipravi. A hujša bitka vas čaka z obupnim nadzornim sistemom, ki ga lahko prilagajate, a občutek da upravljate z Ostržkom še vedno ostane. Čeprav na splošno igra ponuja dovolj svobode, ste v divjini omejeni samo na ozko pot in ste gibljivi toliko, kot uspavan nosorog, saj ne morete hoditi niti po blagih rnejah.

Glavne naloge, povezane v zgodbo, dobite pri guvernerjih, zajadrate pa tudi v bolj gusarske vode. Stranske misije obstajajo predvsem zaradi množice bojazljivcev, ki si ne upajo prepeljati svoje robe ali riti brez vašega spremstva, za kar pa vas nagradijo. A verjetno si boste novce in izkušenjske točke raje služili na drug način...

KAR MORATE VEDETI

Založnik Bethesda Softworks
Na spletu http://pirates.bethsoft.com/
Min PIII-800, 128Mb, 32Mb 3D kartica
Opt 256Mb, 3D kartica s tehnologijo DirectX 9

PORABITI V VSAJ 30 URAH

ČISTA RESNICA
Igra je v resnici drugi del serije *Sea Dogs*, a so jo z željo po zaslužku preimenovali po filmu.

Klic morja

Najlepši občutek v igri je, ko še zadnjič pogledate po obmorskih deklinah, s čolničkom odveslate do ladje (ki od začetka niti ni veliko večja od čolnička) in dvignete sidro. V vas puhne občutek svobode in odpre se vam morje možnosti. Radi režete vratove? Psihopat! A prav to vam igra ponudi – samo odločite se, čigave ladje boste napadli – gusarske ali angleške? Morda pa ste dolgočasen ekonomist in boste raje prevažali blago z enega otoka na drugega. Lahko se tudi zasidrate na katerem koli otoku ter raziščete skrite kotičke. Če pa ste "srečko", vas bo zajela kakšna nevihta, v kateri bo vaša edina skrb, kako priti živ iz nje.

Bojevanje je zavoljo dejstva, da nadzorujete ogromne kopice lesa, precej počasno, a zato nič manj zanimivo. Od začetka se boste zaradi ničvrednega treninga še lovili, ko pa se boste naučili ravnati z jadri, nastavljati bok, izbirati pravo strelivo in loviti veter, boste za vedno očarani. Potopiti sovražnika? Trdo delo, a občutek zmagoslavja je popoln.

Sčasoma prihranite dovolj za večje ladje s še večjimi topovi, zaposlite nesposobne častnike, ki lahko poveljujejo ladjam in tako začnete ustvarjati lastno floto. Če ne bi *PoF* trpela za hudim sindromom hroščate zalege, bi morda zaradi svoje pestrosti prekašala še *Gothic 2*, tako pa... Tako kot Rusi zaradi vodke, včasih izgubi tla pod nogami.

PCF

PCFormatOcena

Kombinacija pomorske simulacije in klasične RPG zgodbe
Potrebovala bi hitrejši ritem in manj hroščev
MOD MOŽNOSTI Na obzorju ni ničesar
VEČIGRALSTVO Gusarji so samotarji

"Unikatna igra z nič kaj unikatnimi težavami."

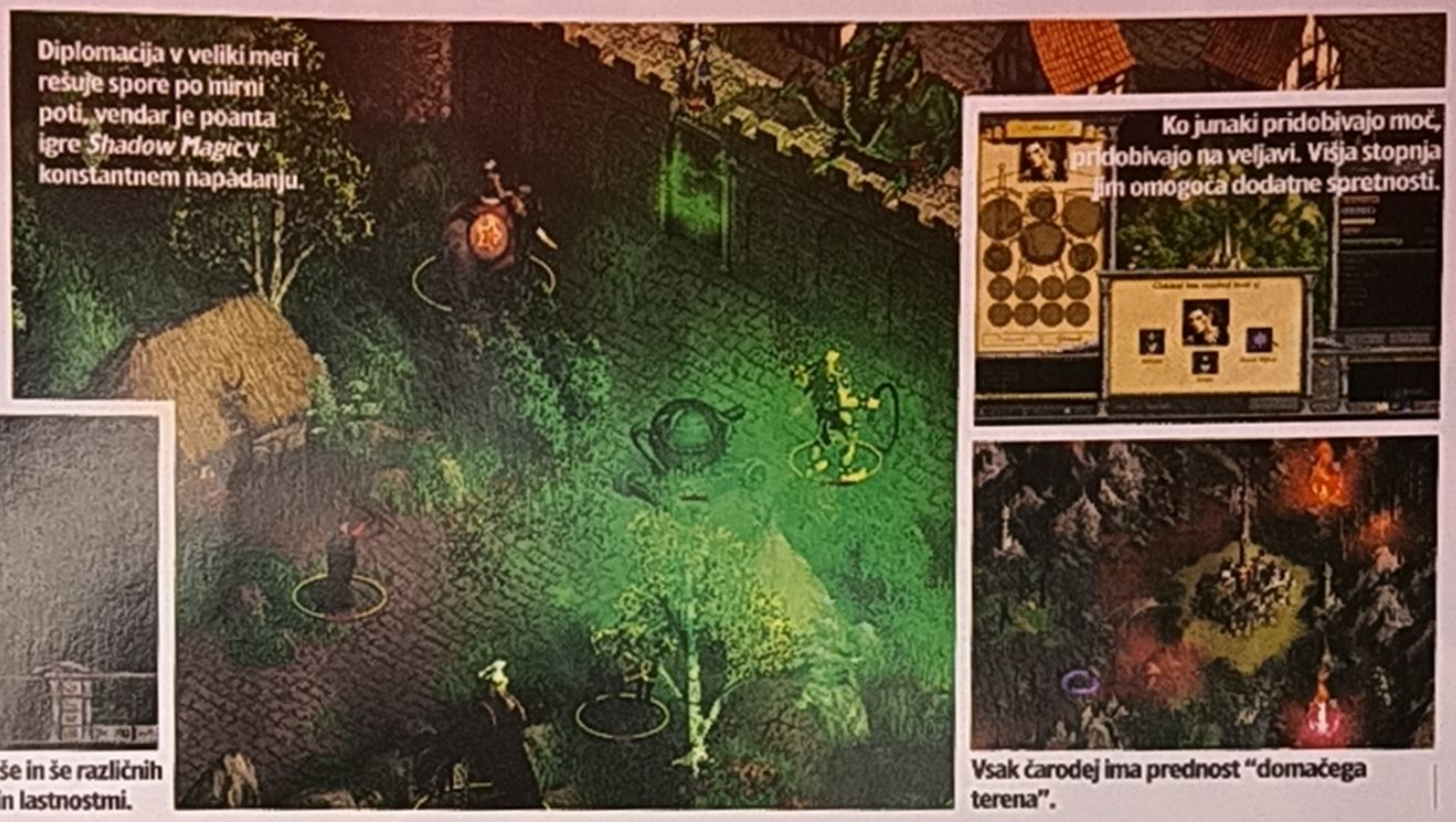
78%

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE: Svobodo na morju, Glasbo, Pestrost igralnih elementov
SOVRAŽILI BOSTE: Tolpe, Gnil vmesnik, Omejeno gibanje na kopnem

POGLED DRUGAM

ČE RADI ČARATE, NE ZAMUDITE TEH..

- >>**HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV** 87%
- >>**AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE** 86%
- >>**KOHAN: AHRIMAN'S GIFT** 48%



Diplomacija v veliki meri rešuje spore po mirni poti, vendar je poanta igre *Shadow Magic* v konstantnem napadanju.

Ko junaki pridobivajo moč, pridobivajo na veljavi. Višja stopnja jim omogoča dodatne spretnosti.

Shadow Magic vam ponuja še in še različnih enot, vsaka s svojimi orožji in lastnostmi.

Vsak čarodej ima prednost "domačega terena".

MOD RAZLIČICE

Age of Wonders II ima veliko privržencev, ki sami oblikujejo mape in jih po internetu posredujejo ostalim navdušencem. S tem pa tudi nastaja vedno več orodij za oblikovanje lastnih map. Nova, neznana mapa omogoča predvsem to, da igralec nima prednosti, ker bi že vnaprej poznal, kje se nahajajo mesta in orožja, zato pride bolj do izraza taktika boja, pa tudi nekaj sreče.

www.aowmaps.com/indeks ali pa **www.shell.linux.se/dsk2293/woc/index.php**

PREMAGAJTE OVIRO

Dolgčas brez bojev.

PROBLEM Ko se bojujete z navadnim sovražnikom, je zmaga odvisna predvsem od taktike in od velikosti vojske. Mestne utrdbe nudijo dodatno obrambo – obzidje. Pravilno postavljena prva vrsta napada lahko brani ostale vojake, medtem ko ti rušijo obzidje. Verjemite, napad mesta z obzidjem je vse prej kot enostavno početje.

REŠITEV Če imate drugo vojsko pripravljeno na napad, se naj prav tako vključi v obleganje, vendar na drugem mestu. Ta taktika razdeli obrambno vojsko v dva dela, kar olajša invazijo na utrdbo skozi vrata, poleg tega pa niso vsi vojaki tarče za iskrostrelčeve puščice.

↘ **POTEZNA STRATEGIJA**

AGE OF WONDERS SHADOW MAGIC

Richard Corbet tudi tokrat skuša začarati prijatelje, a ga ti spet spremenijo v zajčka.

Čarodeji niso bili nikoli znani po tem, da bi bili potrpežljiva bitja. Bolj so znani po pošiljanju ognjenih krogel in izvajanju trikov, s katerimi oslabijo vse, kar leze in gre. In tovrstnih trikov in čaranja bo v eni najbolj naelzljivih poteznih strategij tega leta na pretek.

Shadow Magic je nekakšen pol dodatek, pol nadaljevanje za *Age of Wonders: The wizard's Throne*. Ima isti grafični pogon, enake osnove boja in če ste s prejšnjimi naslovi že seznanjeni, prsti hitro najdejo prave kombinacije in vodenje likov postane rutina. Sreča, da je enoletni razvoj obrodil sadove, tako da ponuja vodnika za začetnike, kampanje so na začetku enostavnejše in nudijo kar nekaj novosti še preden vržete svojo prvo mano nasprotniku v oči. Novitete pa vsebujeta še razširjena večigralski in način skirmish.

Obramba je najboljši napad

Kot večina strateških iger, tudi *AOW:SM* temelji na enostavni ideji, ki pa je dodelana in daje vtis, da igramo mračno srednjeveško igro. Igrate čarodeja, ki se lahko obudi od mrtvih in stopi na prve bojne linije ali pa se povzpne na svoj stolp in svoje moči razprši čez celotno kraljestvo.

Taktika je prvotnega pomena, brezglavo napadanje se ne obnese in se konča v izgubi lastne vojske. Mogočna vojska pa ne potrebuje le močnega čarovnika, temveč tudi številne enote, kot so junaki (mogočne enote, ki tudi širijo vpliv kraljestva) in navadne vojake (slabotni, vendar pomembni za zavzemanje pomembnih lokacij in napad na utrjena mesta). Če k temu dodamo še razvoj znanosti, podzemne tunele, podmisije, ki vam jih namenijo bogovi, gradnje mest in uporabo spretnosti vsake posamezne enote, si lahko bolj ali manj že predstavljate, kaj igra ponuja.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Gathering Of Developers
Na spletu www.ageofwonders.com
Min PII-500MHz, 64 Mb
Opt PIII-450 MHz, 128 Mb

PORABITI V VSAJ
NIKOLI

ČISTA RESNICA
Merlin je najbolj znan in največkrat omenjen čarodej vseh časov. Ali je to mogoče Harry Potter?

Shadow Magic ne spremeni koncepta igre, pač pa vnese več novih sestavin. Najbolj opazna novost je, da sta podzemni in navaden svet združena v Kraljestvo Senc, temen kraj, kamor si navadni smrtniki ne upajo brez spremstva vojske. Pozitivna stran Kraljestva Senc je v tem, da ko ga enkrat obvladate, se vam še odpre še veliko novih možnosti za okrutnejše strategije in za nove nečloveške rase – Nomade, Syrone in Temne demone. Vsako pleme ima posebne enote in spretnosti, plus svoje dodatke za mesta in igračke za čarodeje.

Abrakadabra

Igra ponuja klasični enoigralski način, vendar tudi več posameznih scenarijev z različnimi cilji (od uničenja mesta, do reševanja svojega čarodeja pred uroki), ki jih lahko igrate sami ali v družbi. Ravno večigralski način osvetli igro, da se bliska po ekranu. *Shadow Magic* prinaša nakljućni izdelovalec map, ki deluje fantastično. Sami določite velikost mape in dolžino trajanja igre in abrakadbra, mapa je že pripravljena. Igra ponuja še urejevalnik map, s katerim lahko ustvarite lastne misije ali cele kampanje.

Shadow Magic je najlepši primerek svojega podžanra. V primerjavi s *Heroes of Might and Magic* dodaja precej večje število čarodejev, večja izbira taktike pa lahko razvijalcem igre *Disciples* na obraz privabi rdečico. *Shadow Magic* je nadaljevanje odlične serije. Pobral je najboljše iz predhodnikov in dodal tisto, kar so obožovalci zahtevali. **PCF**

PCFormatOcena

Napeta strategija za enega ali več igralcev

Nekoliko zastarel videz, zahteva predanost

MOD MOŽNOSTI Urejevalnik map in kampanj

VEČIGRALSTVO Internetne skupnosti, veliko igralnih možnosti

"Čarovniška umetnost, še posebej če si upate čarati preko interneta."

84%

VAŠA PRVA URA

LJUBILI BOSTE ↗ Eksplozije ↗ Okolico ↗ Vodenje velikega števila likov **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Pomanjkanje scenarijev ↙ Včasih zmeden boj ↙ Nov igralni vmesnik

Sedaj lahko zamenjate vaša orodja!

Nova orodja za oblikovanje in obdelavo fotografij niso bila še nikoli tako dostopna.

Corel® Photobook™

Corel® Photobook™ je odlično orodje za vse potrebe pri digitalni fotografiji. Je hiter, zabaven in enostaven za uporabo. Z njim izboljšate, organizirate in delite svoje digitalne fotografije enostavneje, kot ste si kdaj koli predstavljali.

Enostavno retuširajte svoje fotografije.

- Možnosti za enostavno uvažanje fotografij – Uvozite fotografije neposredno iz digitalnega fotoaparata ali skenerja. Podprte so oblike zapisa, kot so TIFF, JPEG, PSD in FlashPix®.
- Popravljanje pogostih težav – Odpravite pogoste težave na fotografijah, kot so rdeče oči, slaba kontrastnost ali prilagoditev beline, z le nekaj kliki z miško, in obenem popravite še barvni odtenek in nasičenost barv, svetlost in še kaj. To lahko storite za posamezno fotografijo ali za celo skupino fotografij hkrati.

Organizirajte in uredite fotografije.

- Album s fotografijami – Hitro ustvarite albume s fotografijami kot si jih želite. Za lažje delo je podprta funkcija povleci in spusti.
- Brskanje po fotografijah – Shranite, uredite katalog, organizirajte in poiščite želene fotografije hitro in enostavno, pa čeprav morate pri tem iskati med več tisoč fotografijami.

Delite svoje spomine s prijatelji in družinskimi člani.

- Kakovostno izdelana darila in izpisi – Delite fotografije s tistimi, ki vam pomenijo največ.
- Cenovno dostopno tiskanje – Prihranite denar z možnostjo tiskanja več fotografij na en list papirja.

Cena: 11.092 SIT

Do 31.12.2003 lahko nadgradite Corel® Photobook na CorelDRAW Graphics Suite 11.

CorelDRAW® ESSENTIALS 2

CorelDRAW Essentials 2 vsebuje izdelka **CorelDRAW** in **Corel PHOTO-PAINT** za **Windows 2000** in **XP**. CorelDRAW Essentials 2 temelji na CorelDRAW Graphics Suite 11, vendar ponuja nekaj manj funkcij. V tej obsežni zbirki, ki je zmogljiva in hkrati enostavna za uporabo, so večkrat nagrajena orodja za ustvarjanje grafike, postavljanje strani, urejanje fotografij in slikanje. Z njimi boste ustvarili dinamično grafiko za projekte, ki bodo natisnjeni na papirju ali objavljeni v spletu.

CorelDRAW Essentials 2 vsebuje:

- **Corel Photobook** za enostavno retuširanje in urejanje fotografij.
- **Novo! Corel PhotoAlbum** za hitro shranjevanje, urejanje kataloga in organiziranje fotografij.
- **Novo! Big Box of Art** s 100.000 sličicami družbe Hemera.
- Brezplačen CD z video posnetki za samostojno učenje družbe Linda.com.
- **Novo! Quick Start Manager** za hiter in enostaven dostop do aplikacij, začetek posebnih projektov in organiziranje datotek.
- Dodatna vsebina: 1.000 fotografij in 500 pisav.

Cena: 14.976 SIT

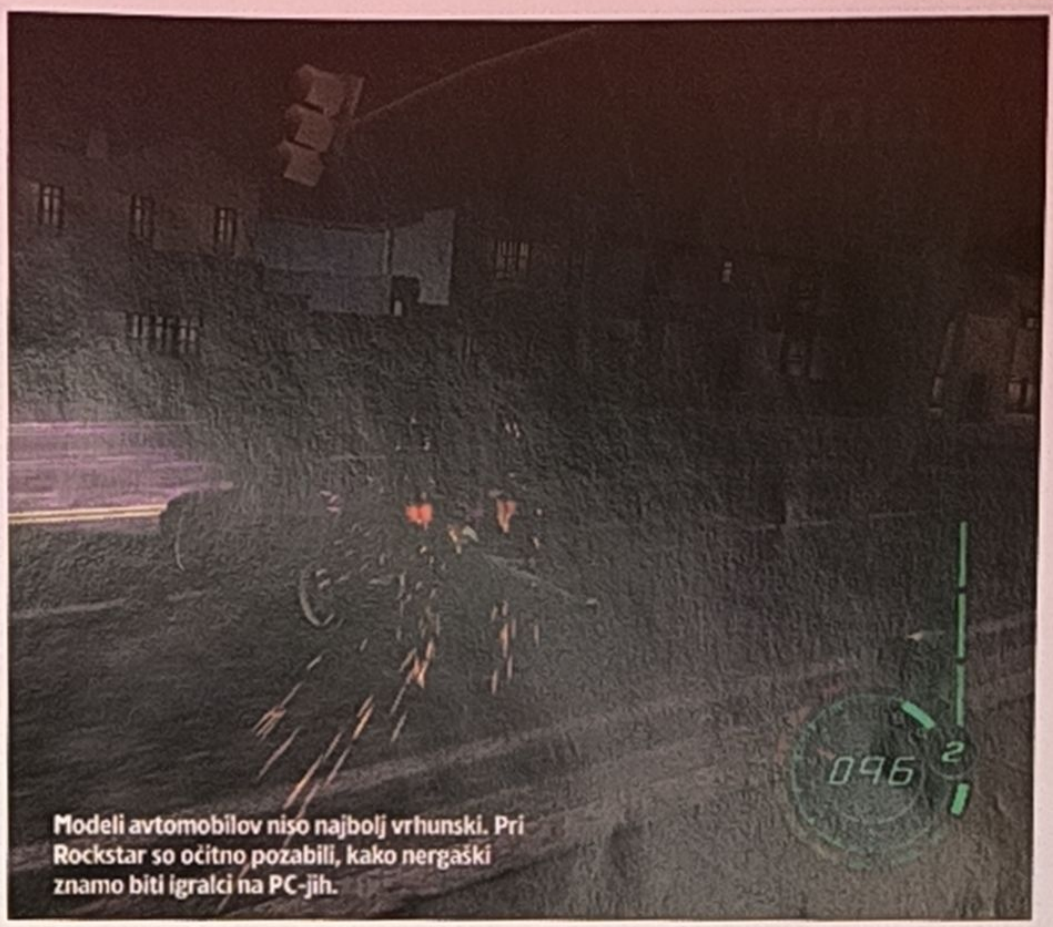
COREL

CHS distribucija računalniške opreme

Distributer za Slovenijo
CHS, d.o.o.
Dolenjska cesta 244, 1000 Ljubljana, Slovenija
e-pošta: corel@chs.si, www.chs.si

Midnight Club 2 vam omogoča tudi dvokolesno dirkanje.

Pobeg policiji je lahko zabavno, čeravno ne pretežko opravilo.



Modeli avtomobilov niso najbolj vrhunski. Pri Rockstar so očitno pozabili, kako nergaški znamo biti igralci na PC-jih.

TEGA NE ZAMUDITE!

Malce goljufanja še ni nikogar ubilo.

KAJ JE? Ena bolj zabavnih plati igre so bližnjice, ki vam bodo omogočile zabavo tudi po večkratnem igranju. Težava je v tem, da boste ovinke v večini primerov rezali prehitro, da bi jih opazili ali prepoznali razliko med resnično bližnjico ali kar tako neko potjo. Vendar je z nekaj truda vse mogoče.

KJE JIH NAJDETE? Praktično vsako dirkališče se ponaša z nekaj bližnjicami in alternativnimi potmi, ki jih lahko izkoristite, če mislite, da so nasprotniki preprosto prehitri za vaše sposobnosti.

POGLED DRUGAM

NIMATE DOVOLJ HITROSTI? PREIZKUSITE TE...

>> **GTA: VICE CITY** 94%

>> **MIDTOWN MADNESS 2** 91%

>> **NEED FOR SPEED** 84%

↘ DIRKALNA ARKADA

MIDNIGHT CLUB 2

Nikola Janković je podnevi urednik, ponoči pa udeleženec ilegalnih mestnih dirk.

Pariz, Los Angeles, Tokio – ne, ne govorim o letošnjih popotovalnih pustolovščinah Gregorja Miraza, temveč o mestih, po katerih se boste preganjali v najnovejši igri avtorjev *GTA Vice City*, Rockstar Games. Mesta so dostojno izdelana in ponujajo tudi precej bližnjic in alternativnih poti, ob katerih vam tudi ob ponovljenem igranju ne bo dolgčas.

Nočni užitki

Midnight Club 2 je še ena izmed iger, ki so zadnje čase k nam prispele s konzol, vendar je ta predelava na srečo kakovostno izvedena. Igralnost je arkadna in preprosta, vendar v slogu najboljših PC predstavnikov te zvrsti, kot sta seriji *Midtown Madness* in *Need For Speed*. Sodelovali boste v nočnih nedovoljenih dirkah, kakršne smo videvali v filmu *Hitri in drzni* (če niste gledali drugega dela, vam je naslov morda celo ostal v dobrem spominu). Kljub arkadnemu pristopu pa se razlika med vožnjo po različnih podlagah in v različnih vremenskih pogojih še kako pozna. Sprva je lahko težava le igranje s tipkovnico, kar lahko vpliva na vaše prvotno mnenje o *Midnight Club 2*.

Ker gre za predelavo s konzol, da vrhunske grafike najbrž ne pričakujete, kaj? Igra je sicer daleč od tega, da bi bila grda, vendar boste v nekaterih predelih mesta naleteli na zgradbe, katerih število poligonov bi lahko (in bi ob DirectX 9 karticah tudi moralo biti) večje, vendar med hitrimi pregoni ne boste imeli preveč časa za turistično ogledovanje okolice. Tudi modele avtomobilov bi lahko bolj izpopolnili.

KAR MORATE VEDETI

Založnik Rockstar / Take 2
Splet www.midnightclub2.com
Min PIII-800, 128Mb, 32Mb 3D kartica
Opt P4 1,8GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 15 URAH

ČISTA RESNICA Vas prvi avtomobil je Cocotte, lepša beseda za prostitutko.

Dirkanje vam je omogočeno v nekaj različnih načinih, največ pozornosti pa bo pritegnil karierni način, ki vam omogoča tekmovanje skozi posamične zaporedne dirke. Ob zmagi si pridobite avtomobil premaganega in ponižanega nasprotnika ter seveda možnost napredovanja na naslednjo dirko. Kljub preprosti zgradbi tega načina igranja pa so pri Rockstar dokazali, da so ekipa z domislicami – preden pričnete dirkati in zbirati skalpe nasprotnikov, si morate med vožnjo skozi mesto najprej poiskati nasprotnika in ga izzvati. Tukaj sta tudi načina cruise (vadbeno dirkanje, brez nasprotnikov) ter Circuit (dirkanje v krogih, ki bo veselilo tiste, ki imajo igralno palico, ki deluje le v levo).

Boj za preživetje

Računalniški vozniki sicer nimajo vrhunske taktike in ne kažejo prebrisanosti najvišje stopnje, vendar pa je treba povedati, da so zelo agresivni in vas bodo s svojimi potezami nemalokrat presenetili. Pri tem včasih celo pretiravajo in vas bodo želeli spraviti s proge, tudi če si bodo zaradi tega bistveno poslabšali uvrstitev, česar pa igri ne moremo ravno šteti v plus.

Zato pa je toliko bolj pozitiven večigralski način, s katerim se ponaša samo PC različica. V uredništvu smo se nekaj dni precej zabavali ob preganjanju v tem načinu, omogočeno pa vam je tudi nočno dirkanje preko spleta.

Kaj še povedati o igri, kot to da gre za zelo uživaško dirkalno arkado, ki se resnično ponaša z vrhunsko igralnostjo. Seveda pa se je boste, tako kot večine tovrstnih iger, kmalu naveličali in takrat vam bo preostal le še (resda odličen) večigralski način. **PCF**

PCFormatOcena

Hitra, bližnjice in alternativne poti

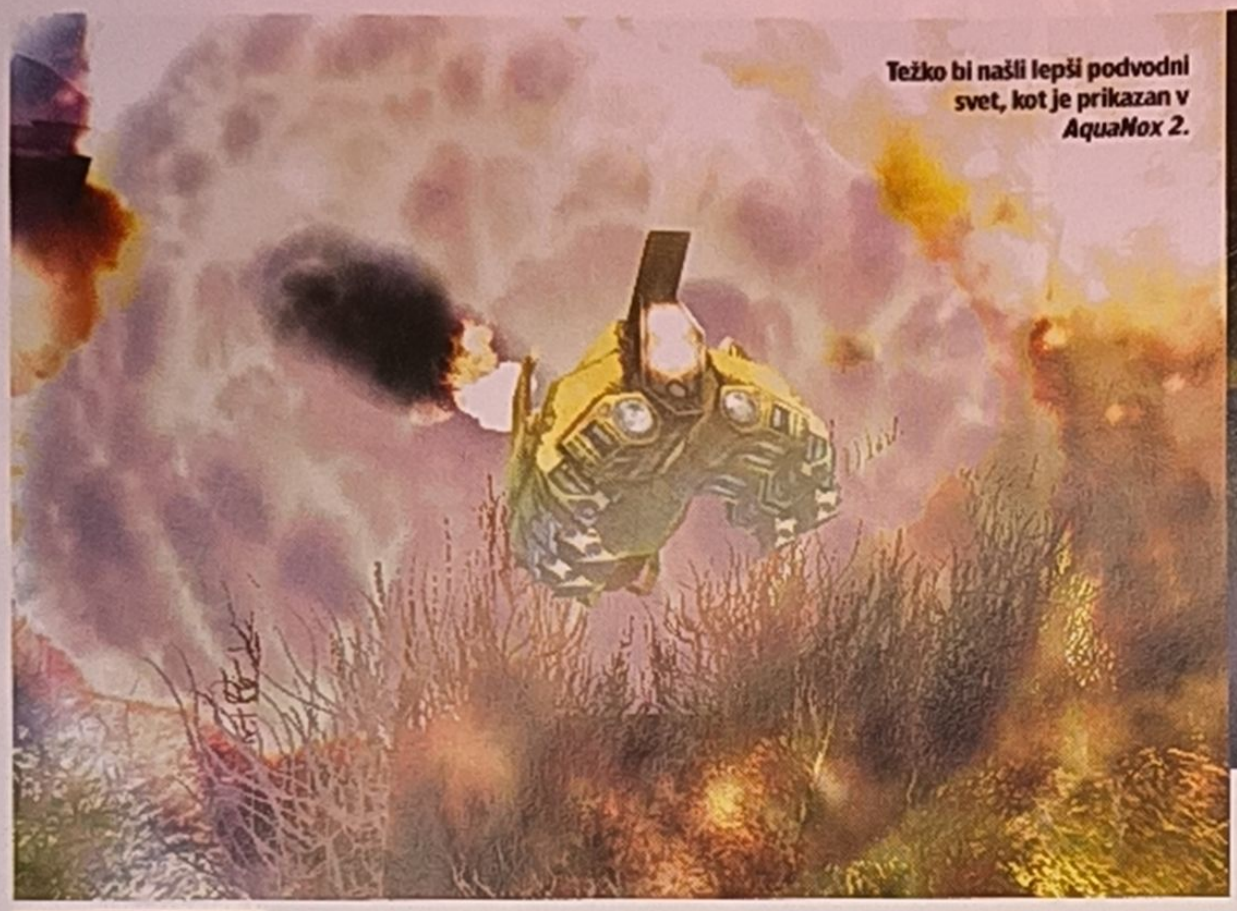
Grafika bi lahko bila na višji ravni

MOD MOŽNOSTI Orodja za urejanje dirkalnih stez

VEČIGRALSTVO Igranje na internetu ali v mreži

"Predelava, ki vas bo spomnila, kako zabavne so lahko dirkalne arkade." **82%**

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE Hitrost, Alternativne poti, Resnična mesta SOVRAŽILI BOSTE Ne najboljše modele avtomobilov, Včasih pregrobo UI



Težko bi našli lepši podvodni svet, kot je prikazan v *AquaNox 2*.

Obstaja tanka linija med vesoljem in podvodnim svetom.

Potujte pod vodo kot Jacques Cousteau

Bo delila z vami posteljo globoko v oceanu?

NONSTOP AKCIJA
Pozabite na dolgočasne dele...

AquaNox 2 ima veliko odvečnih stvari, ki igro naredijo vse prej kot zanimivo, temu pa se lahko izognemo, če se lotimo igranja v načinu Instant Action, v katerem bomo s svojo ladjo neprestano sredi švigajoči krogel. Obstaja niz strelskih misij, kjer se izognemo neskončnemu tavanju pod vodo v iskanju ključnih točk, ki so nujne v kampanjskem načinu igre. Poleg tega ni potrebno poslušati ZF zgodbe, ki je precej za lase privlečena. Slabost tega načina je, da je zelo malo takih misij, so pa tiste zelo razburljive in pritegnejo. Ena izmed njih je hitrostna preizkušnja, kjer si lahko pomagamo z orožjem; bombe upočasnijo nasprotnike. Kot pri *Mario Kart*, vendar tu na poti ni želv (ki bi sicer bolj spadale v to okolje).

POGLED DRUGAM

ČE OBOŽUJETE (VESOLJSKE) LADJE, NE ZAMUDITE TEH...

>> **TACHYON: THE FRINGE** 88%
>> **AQUANOX** 50%
>> **FREELANCER** 90%

↘ SIMULACIJA

AQUANOX 2 REVELATION

***Freelancer* pod vodo. Alec Meer se pridruži koloniji morskih psov.**

V osnovni šoli se nas tečajev plavanja prav veliko ni udeleževalo, saj smo nekako splavali kar pod budnim očesom svojih očetov, ki so nas, nadebudnike, silili v vodo. No, medtem ko se nas je večina vpisovala v nogometne klube, so nekateri vendarle več časa posvetili plavanju. In kdor se zadnji smeje, se najslajše smeje, se spomnim, ko vidim, kako čudovit je lahko podvodni svet. Vsi, ki so v vodi doma, si že manejo roke, ko se jim na trdi disk nalaga postapokaliptična *AquaNox 2*. Zaradi visokih temperatur in taljenja ledenikov bodo svet namreč preplavili oceani in zadnji čas je, da se pripravimo na podvodno življenje.

Ker človeška rasa še nima škrg, da bi lahko dihali pod vodo, se bomo v podvodnem svetu premikali z vesoljsko – oprostite, podvodno ladjo, ki pa ne bo le prevozno sredstvo, temveč predvsem bojno plovilo. Zgodba sama v nadaljevanju izvirnika *AquaNox* nima velike teže, faktor je predvsem tehnologija DirectX 9, saj je to prva prava igra, ki pravilno uporabi in izkoristi vse tiste pametne grafične funkcije, ki jih je vaš GeForce FX ali Radeon 9800 do sedaj tako skrbno skrival. Tu je govora predvsem o osvetljevanju, senčenju in odbijanju svetlobe, ki so tako izvrstno dodelani, da bo vsak že marsičesa vajen igralec izustil vsaj kratek oh in ah ob prvem stiku z igro. No, verjamemo, da boste potem igro počasi začeli kritizirati, nazadnje pa pametovali, da eksplozije pod vodo sploh niso možne in da je vse skupaj hudo za lase privlečeno.

KAR MORATE VEDETI
Založnik Koch
Splet www.aquanox-relevation.com
Min P750, 128 Mb, 32 Mb 3D
Opt P4-1 GHz, 256 Mb, DirectX 9 3D

PORABITI V VSAJ 12 URAH

ČISTA RESNICA
Najglobji potop na dah brez opreme je bil opravljen leta 1967 in sicer 72 metrov globoko.

Ko ladja potone

Igra sama je bolj kot ne dolgočasna, saj gre v bistvu za eno samo streljanje vse povprek, od ene do druge kontrolne točke. *Freelancer* je sicer bil podobna igra, vendar je imel kar nekaj konkretnih možnosti, ki so omogočale raziskovanje okolice, o čemer pa v *AquaNoxu 2* ni ne duha ne sluha. Vaše igralno polje omejujejo podvodne čeri, mimo katerih se ne da. Ladja se samo odbije od njih, kar vam da vedeti, da dlje od tega mesta pač ne bo šlo. Lahko bi zatrdili, da je razvijalcem igre šlo na roko dejstvo, da podvodni svet pač ni prostran, brezmejen in tako se jim pač ni bilo treba še posebej potruditi. Te čeri pa potek igre usmerjajo le v eno smer, kar pomeni čisto linearnost, ki pa nikoli ni ne vem kako odobravana s strani potrošnikov.

Omembe vredna je še izjemna težavnost stopenj. Na svojo ladjo v eni misiji ne morete pritrditi več kot štirih raket, ki so edino zagotovilo, da boste nasprotnika sesuli prej, kot on vas. Navadni izstrelki naredijo občutno premalo škode, pa še visoka hitrost sovražnih ladij onemogoča natančne ostrostrelske zadetke. Vsaj tri misije so tako težke, da jih je vaš opisovalec preigraval in preigraval in preigraval, pa ni šlo. Frustrirajoče za nekoga, ki ima za seboj več kot 15 let računalniških iger. Krivulja učenja je skoraj navpična, saj vodič ne ponuja skoraj ničesar uporabnega, težavnost misij pa raste z neverjetno stopnjo. Škoda, da *AquaNox 2* pod svojo vizualno lepoto nima za pokazati ničesar otipljivega. Da o pomanjkanju večigralskega načina, ki pri takih strelskih igrah ponavadi sodi k obvezni opremi, sploh ne govorimo.

PCF

PCFormatOcena

Le poglejte te bleščeče luči

Pretežka, enolična, linearna

MOD MOŽNOSTI Ne še

VEČIGRALSTVO Smešno za tako igro, da ga nima

"Lepa na pogled, dolgočasna za igranje..."

63%

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE ↗ Podvodne učinke ↗ Občutek klavstrofobije SOVRAŽILI BOSTE ↙ Enoličnost ↙ Samo enoigralski način ↙ Puste dialoge

PREMAGAJTE OVIRO

Kje so znaki, ko jih človek potrebuje?!

PREMAGAJTE JIH!

KDAJ? Po 2 minutah.

PROBLEM Igra se začne z neverjetno bebasto filmsko sekvenco, nakar vas zdolgočaseno vrže pred nekakšno obzidje utrdbe. Oboroženi ste le z granatami in nerodno strojnico – kako se boste torej prebili skozi nekaj, kar je še najbolj podobno kartonastim zidovom?

REŠITEV Očitno izdatna uporaba granat. Ali pa delo prepustite sovražnikovemu raketnemu topu. Zraven opazujte, kako se stene raztreščijo, kot bi bile malo večji makaroni, medtem ko nosilci ne dobijo niti praske. Verjetno jih izdeluje Acroni Jesenice. Trdnost, kot se šika!

TEGA NE ZAMUDITE!

Ko postanete Berlusconi in imate nadzor nad mediji...

KAJ JE? Čeprav boste uničili radijski center, boste še vedno slišali voditeljev glas, ki bo zgroženo komentiral razbijanje studia. Odprite shrambo, pa ga boste našli.

KJE GA NAJDETE? Potem, ko boste nekaj kilometrov sledili kanclerju Muppetu, se boste povezali z nekaj super razbijaškimi kolegi v TV studiu.

POGLED DRUGAM

RADI UNIČUJETE STVARI, PA NE MARATE FUTURISTIČNIH RDEČIH?

>>**WORMS 2** 82%

>>**NO ONE LIVES FOREVER 2** 87%

>>**C&C: GENERALS** 87%

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

RED FACTION II

Dan Gril še vedno simpatizira s Sovjetsko zvezo. A tokrat rdeči ne izpolnijo njegovih pričakovanj.

Vsi bi morali ljubiti pokojno Sovjetsko zvezo. Sicer je država razvila kar nekaj impresivnih stvari, vendar tudi nekaj dobrohotnih laži do prav perfektne mere, bolje, kot katera koli druga kultura doslej. No, pravzaprav nobena razen igričarske industrije, v kateri lahko o vsaki igri slišimo same napihnjene pohvale, še preden sploh pride uradno potrdilo o razvoju. Za primer si vzemimo, hm, a, oh no, recimo izvirni *Red Faction*. Gre za igro, ki je pred izidom obljubljala unikatno, povsem uničljivo okolje in zgodbo polno besnih in upornih rdečkarjev na Marsu, nato pa je na nas vrgla uničljive zidove, a nedotakljive mize. *Red Faction II* je prav tako zagotavljal bogato okolje, v katerem bomo lahko po mili volji ustvarjali ogromne luknje.

A, tako kot ruska pošta, obljubljenega ne dostavi. Za razliko od predhodnika, v katerem so bile mize očitno sestavljene iz istega materiala, kot črne skrinjice v letalih, je tokrat večina predmetov uničljivih. Pravzaprav lahko stvari razstrelite kar prehitro in kaže, da v trdnosti med kartonasto škatlo in oklepnim vozilom ni razlike. Potem je tu dejstvo, da ne morete predvideti, katero steno lahko razstrelite in kmalu se boste znašli v situaciji, ko boste streljali v vse, kar se ne premika.

Na vse to pa dodajte še zmožnost pobijanja sovražnikov z dvema streloma iz vašega nenavadno močnega metalca raket (eno izmed prvih orožij, ki ji dobite) in praktično neomejeno količino streliva, pa boste prišli do spoznanja, da je *Red Faction II* sila dolgočasen. Ostala orožja, recimo railgun, so prijetna za uporabo, toda vaša super prožnost in težnje sovražnikov k hitremu umiranju, povzročata, da ves čas samo tekate naokoli in ljudi z raketami spreminjate v žele. Prisotnih je nekaj vozil, v večini pa le prevzamete kontrolo nad strojnico in dobite robotski oklep, s čimer povzročate še kanček več škode, kot običajno.

KAR MORATE VEDETI

Založnik THQ
Splet www.redfaction2.com
Min PIII-500, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Opt 1.0 GHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ 8 URAH

ČISTA RESNICA
Z uporabo herbicida, sladkorja in močnega eksploziva, lahko tudi vi razstreljujete zidove.

Pokvarjeni prijatelji

Tako zavožene igre se včasih na neželen način rešijo vsaj z zgodbo, ki je ponavadi za smejati neumna – to *Red Faction II* sorazmerno dobro uspe. Vaši mesnatoglavi genetsko spremenjeni kolegi (ki vam stojijo ob strani prvo polovico igre in pobijajo nasprotnike z enako lahkotnostjo, kot vi) so na misiji znamenitega *Red Faction* in naj bi ubili kanclerja Sopota, vašega stvaritelja in zemeljskega velediktatorja. Nekje na dveh tretjinah poti vaši prijateljčki postanejo glavni podli fantje, a ta sprememba na vas nima nikakršnega vpliva, saj še najprej tolčete enak nabor vojakov, super vojakov in robotov, kot poprej. To pomeni, da je dejanski igralni čas okoli osem ur, prav tako pa ni večigralstva (le povprečen boj z boti), ki bi igri zvišal vrednost. *Red Faction II* je morda poceni, nikakor pa ne revolucionaren. **PCF**

PCFormatOcena

- Ustvari več luken kot švicarska tovarna sira
- Zastarel do amena
- **MOD MOŽNOSTI** Z raketami lahko modificirate zidove...
- **VEČ IGRALCEV** Možnost boja z boti, ni pravega večigralstva

"Ni večigralstva, kratek, zastarel – meterial za na pokopališče."

51%

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Razstrelievanje stvari, Vi nepopravljivi uničevalci, zamislite se nad sabo **SOVRAŽILI BOSTE** Vaše zabite kolege, Zastarel pogon, Operacijo Wolf

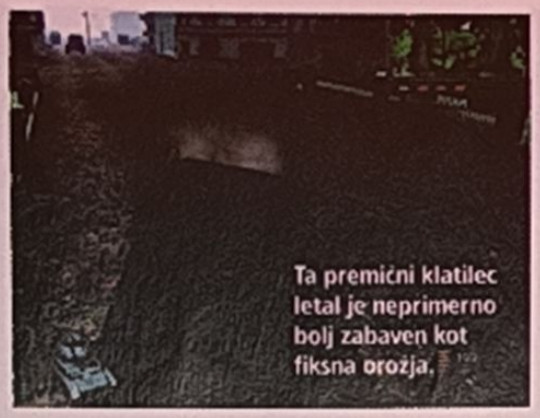
POGLED DRUGAM

VOJNA. ČEMU SLUŽI? ZA NEKAJ KAR DOBRIH IGER, ČE SMO NATANČNI...

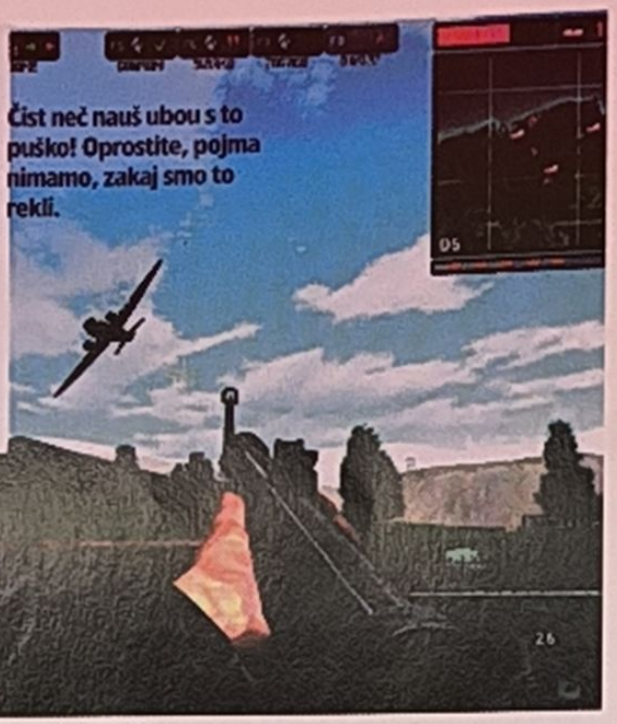
>>**MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD** 66%

>>**BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME** 78%

>>**DAY OF DEFEAT** 70%



Ta premični klatilec letal je neprimerno bolj zabaven kot fiksna orožja.



Čist neč nauš ubou s to puško! Oprostite, pojma nimamo, zakaj smo to rekli.

Z veliko izbiro mitraljezov in metalcev raket je to početje bolj nevarno kot rokoborba s Hermanom Goeringom.

TEGA NE ZAMUDITE!

Samomor mogoče res ni brez bolečin, a je v raketnem letalu še kako zabaven.

KAJ JE To smo sicer že omenili, a je nemško raketno letalo Natter res nekaj posebnega. Vzleta pri prav neprijetnih hitrostih s fiksnih tirov, podobnih skakalnici, in se izstreli v višave, medtem ko vi sedite v njem. Gre za najhitrejše plovilo v igri, zato so za uspešno krmiljenje zadeve proti sovražnim tankom potrebni kar dobri refleksi. In potem le še čakate na konec.

KJE GA NAJDETE Na voljo je le v nekaj stopnjah, uporabite pa ga lahko samo če igrate na strani sil Osi. Poleg nemške baze sta parkirana dva in vedno se najde kar nekaj ljudi, ki bi se radi šli kamikaze.

↘ ONLINE PRVOOSEBNA STRELSKA IGRA

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II

Igra, ki pogreša gigantske robotske opice z laserji namesto oči, pravi Alec Meer.

LJUBITELJSKE STRANI

BATTLEFIELD 1942 FILES
www.bf1942files.com
Stran, posvečena modifikacijam in mapam za ogromno skupnost *Battlefielda*. Prava stran za vse, ki si želijo novih stvari in neradi veliko berejo – vedno je na voljo lestvica 10 najboljših, kjer boste vedno videli, kaj je novega in razburljivega.

BATTLEFIELD 1942 MATCH
www.bf1942match.com
Stran, polna informacij in novic, a vsekakor pravi naslov, če se želite priključiti kakšnemu klanu za *Battlefield*.

PLANET BATTLEFIELD
www.planetbattlefield.com
Del velike kolektivne zavesti, imenovane omrežje Gamespy. Uživajte v ogromni in učinkovito vodeni skupnosti za *BF42*.

Če v isti povedi omenite skrivna orožja in računalniško igro z nacisti, bodo vsem prisotnim misli zagotovo odtavale k demonskim Fuhrerjem in ogromnim, plamenečim zombijem s krvavečimi ranami v obliki kljukastega križa. A to razmišljanje je najbrž le posledica *Wolfensteina*. Če lahko, si zamislite letalo z dodatnim repnim krilcem. No, to je pa že znanstvena fantastika.

Padec Rima

Čeprav *Secret Weapons* ravno ne izpolnjuje obljube, ki je zapisana kar v naslovu, je pa igra vseeno neprimerno bolj vredna nakupa, kot njen nepregledni predhodnik, *The Road to Rome*. Prednost je ta, da so tokrat vključena vozila, ki med 2. svetovno vojno niso bila čisto dokončana, so pa izdelana kar se da natančno, saj so za to uporabili obstoječe načrte in ideje.

Ali lahko nova orožja torej obrnejo tok vojne in vplivajo na zgodovino? Ali pa gre le za 16 novih vozil za *Battlefield 1942*, od katerih nekatera izgledajo prav zmešano? Primorani smo priznati, da bolj velja slednje, kar pa *Secret Weapons* ne ovira pri tem, da bi bila strahotno zabavna.

Tudi s kvantitativnega vidika smo prikrajšani: nikjer ni ne duha ne sluha o novi kampanji za enega igralca, dodanih je pa le osem novih map. Je že res, da je vključenih 16 simpatičnih vozil, a teh ni mogoče uporabiti v nobeni izvirni stopnji *BF42*. Če k temu prištejemo še dejstvo, da lahko na spletni strani **www.bf1942files.com** zastonj snamete kar 98 map, je uradni dodatek do neke mere celo odveč.

KAR MORATE VEDETI
Založnik EA
Na spletu www.battlefield1942.com
Min PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D kartico
Opt P4-800, 256Mb, 64Mb 3D kartico

PORABITI V VSAJ
NIKOLI

ČISTA RESNICA
Prva bomba, ki je padla na Berlin med 2. sv. vojno, je ubila edinega slona v berlinskem živalskem vrtu.

Najlepša hvala

Vseeno pa dodatek prinaša solíden nov način igranja, zasnovan na specifičnih ciljih in eni najboljših online prvoosebnih strelskih iger zadnjih let je dodana globina, kar je odlična novica za vse, katerih spletna povezava lahko prenese snemanje ogromnih datotek – in mape, ki jih lahko snamete, so po večini izjemno kvalitetne. Zasnežena stopnja, ki je postavljena v okolico baze za skrivne raziskave, je polna vzdušja ter idealna za strelske obračune skozi okna večnadstropne stavbe.

Sama vozila izgledajo, kot da ne bi bila s tega sveta, zato je navdušenje toliko večje, ko prvič sedete v enega od njih. Oklepna vozila v *BF42* in *Road to Rome* so se vojaškim navdušencem zdela kar razburljiva, laikom pa se je vse skupaj zdelo kot tank in še en tank. Tokrat si boste prav želeli sesti v čisto vsako novo vozilo, samo da boste videli, kaj vse zmore.

Tanki, opremljeni z metalci raket in protiletalskimi topovi so zabavni, a letala prekosijo vse po vrsti – prikriti lovci, tovorna letala in, najboljši med njimi, nemško raketno letalo Natter, vodeno samomorilsko-ubijalsko-pasja zadeva za enega člana posadke, ki ob "pristanku" uniči čisto vse v kar zajetnem radiju. Oh, da ne pozabimo, na voljo je še t.i. jet pack – najbolj nora stvar v igri in zato tudi najbolj zabavna. Če ne bi bil na voljo le v peščici map, bi že sam po sebi upravičil nakup.

Res je, da bomo *Secret Weapons* (poleg izvirne *BF42*) igrali še nekaj časa, a nas tare nekaj drugega – pravkar smo videli neverjetno nadaljevanje, *Battlefield Vietnam*, ki obljublja toliko, da ga preveč nestrpno pričakujemo, da bi se resno navezali na obstoječi dodatek.

PCF

PCFormatOcena

Nora nova vozila, dijno naravnan način

Nova vozila niso na voljo v drugih stopnjah

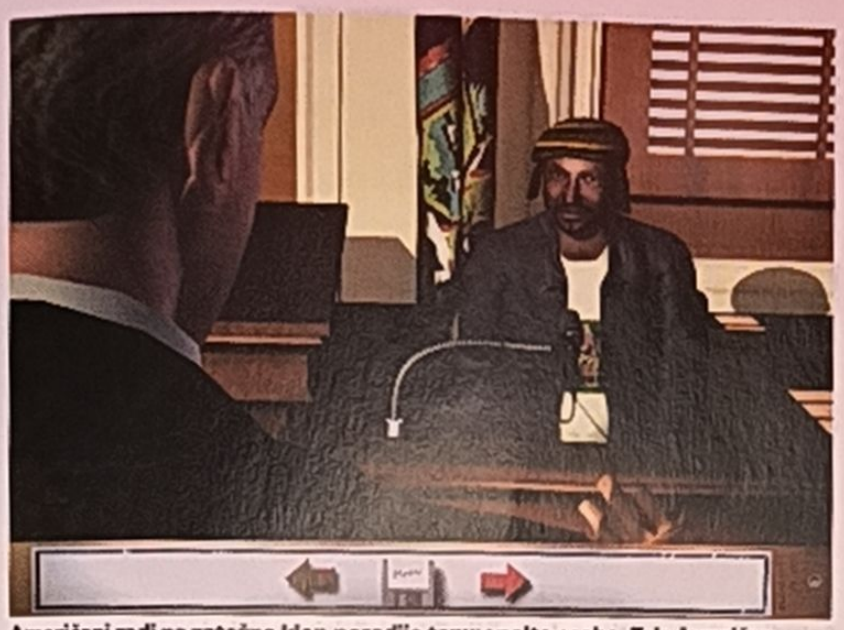
MOD MOŽNOSTI
Na tone – oglejte si okvir "Ljubiteljske strani"

VEČIGRALSTVO
Vreden igranja le v tem načinu

"Daje občutek zabavne norosti igri, ki je že postala klasika."

80%

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE ↗ Čisto nora vozila ↗ Nove mape epskih razsežnosti **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Vse preveč že videnega



Američani radi na zatožno klop posadijo temnopolte osebe. Tale Jamajčan zgleda prav nedolžno.

↘MISELNA

LAW AND ORDER: DEAD ON THE MONEY

TV kriminalke so prispele tudi na vaše PC-je. Zberite se že in zašijte še tisto veliko ribo.

Kot da polomije priredb filmov ne bi bile dovolj, smo sedaj priča še priredbam TV nadaljevank. Gre za igro po detektivki *Law and Order*, ki bi jo naj kmalu videli tudi v Sloveniji. Upam, da igra ne bo vplivala na gledanost omenjene serije.

Že res, da ste si kdaj zaželeli biti kriminalist, ki bi razvozlal najbolj zapletene zločine, pa vendar je težko ostati zbran ob pomanjkljivostih igre. Začne se z umorom bogate gospe – obiskati morate kraj zločina, zbrati dokazno gradivo in z intervjuji zbrati čim več sledi do pravega storilca. Ob tem vam bo v pomoč preiskovalni laboratorij, kjer boste, recimo, primerjali prstne odtise in podobno. Sami intervjuji bodo brihtni glavi dali koristne napotke, tako da bi po nekaj obiskih pri pričah in osumljencih že morali ugotoviti, kdo, kako in zakaj.

Ko zberete dovolj dokazov za aretacijo, se čudežno prelevite v tožilca, ki bo osumljeno osebo poskusil obsoditi. Zanimiva vloga, pa vendar zelo podobna prvemu delu igre. Iste osebe, isti predmeti, le na drugi lokaciji.

Na trenutke je *Law and Order* igra, ki pritegne, vendar pa je vse preveč tavanja od enega do drugega objekta v upanju, da vas bo ta za korak približal cilju. To zna biti včasih prav moreče, ko se nikakor ne najde neka malenkost, ki smo jo, misleč, da je nepomemben delček v mozaiku, popolnoma spregledali. Tako se več ur trudimo, da vsak

KAR MORATE VEDETI

Založnik Mindscape
Splet www.mindscape.co.uk
Min PII-400, 96 Mb, 8 Mb 3D
Opt PII-600, 128 Mb, 16 Mb 3D

Laboratorij je osrednja lokacija igre, kjer pa so strokovnjaki naveličani svojega dela.

najden delček ponujamo forenzičnim strokovnjakom v upanju, da bo eden izmed njih potrdil našo domnevo. Ker pa je strokovnjakov veliko, delčkov sestavljanke pa še več, vam lahko obljubimo, da morilec ne bo tako hitro pod ključem.

PCF

PCFormatOcena

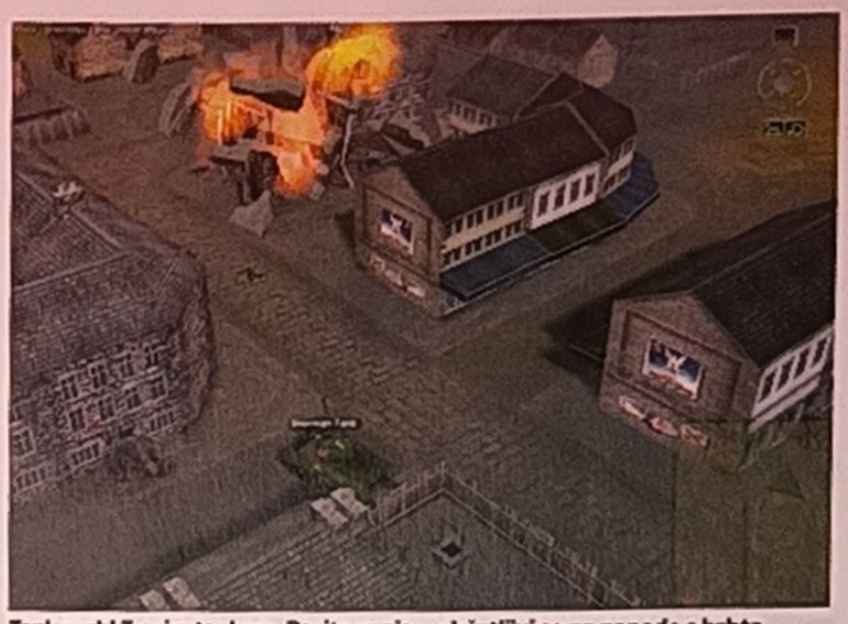
Pritegne: zanimiva zasnova

Preveč nesmiselnega napenjanja možganov

"Slaba izvedba, ki jo nekoliko izboljša dobra zgodba."

61%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗napeto zgodbo SOVRAŽILI BOSTE ↙ponavljajoče se selovence



Tank rush! Z enim tankom. Pazite nanje – občutljivi so na napade s hrbta.

↘REALNOČASOVNA STRATEGIJA

WORLD WAR II FRONTLINE COMMAND

Veterani sveta iger se vračajo na sceno.

Če vam deluje Bitmap Brothers kot ime iz 80., imate prav, kajti razvijalci *World War II* izhajajo iz časov Amige. Pobje so izkušeni in so vedeli, da enolični svet realnočasovnih strategij potrebuje drugačno predstavnico. Izdelek je tako najprej strategija in šele nato realnočasovna. Strastni zaljubljenci *C&C* se torej obrnite stran, kajti tukaj ni prostora za tank rushe.

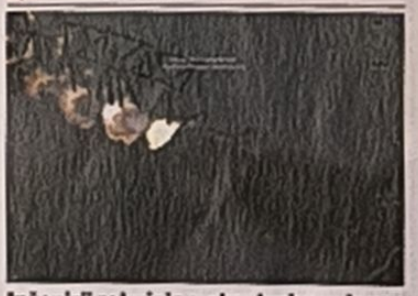
Postavljena v zadnje obdobje bojev, vas *WWII* pripravi k pazljivemu ravnanju z enotami. Baze za gradnjo nimate, temveč se morate zanesti na enote, ki jih dobite na začetku naloge in upati na okrepitve. *WWII* vseeno deluje sila domače, naučil pa vas bo skrivanja, tihega približevanja nasprotniku in zavedanja pomembnosti vsake poteze. Naloge segajo od uničevanja mostov do iskanja radarev in uničevanja sovražnikovih baz. Enote imajo običajne možnosti formacij, pripravijo lahko zasedo, se spravijo v obrambni položaj, na situacije reagirajo odvisno od morale...

Ritem igre je počasnejši, kot smo vajeni v drugih naslovih, od vas pa zahteva, da uporabite vse dodatke – na primer skupno vidno polje, kjer pošljete naprej ostrostrelce, ki omogočajo tankom v ozadju, da se prej zavedo sovražnika. Enote pa imajo tudi sekundarne sposobnosti – inženirji podtikajo eksploziv, pehota pa napade utrdbe z "lobanjem" granat. Vaše enote lahko sovražnika slišijo, če je ta prehrupen, vendar lahko določijo le njegovo lego, ne pa tudi vrste.

WWII ima dve kampanji: Recruit,

KAR MORATE VEDETI

Založnik Koch Media
Splet www.frontlinecommand.com
Min PIII-500, 128Mb, 16Mb 3D kartica
Opt PIII-800, 256Mb, 32Mb 3D kartica



Inženirji rokujejo z eksplozivom in so zelo ranljivi, a so vitalnega pomena pri uničevanju večjih objektov.

kjer imate neomejeno sekundarnega streliva, enote pa se med počitkom zdravijo ter Veteran, ki stvari začini, saj morate uporabljati oskrbna in bolniška vozila, pa tudi kampanja je manj linearna in se spreminja glede na dosežke. Večigralstvo podpira le štiri igralce, a zaradi stila bojevanja je to razumljivo.

WWII pokaže kaj lahko nastane, če se razvijalci posvetijo igralnosti in ne le bližču. Za nas so heroji, čeprav bo slog koga verjetno razočaral.

PCF

PCFormatOcena

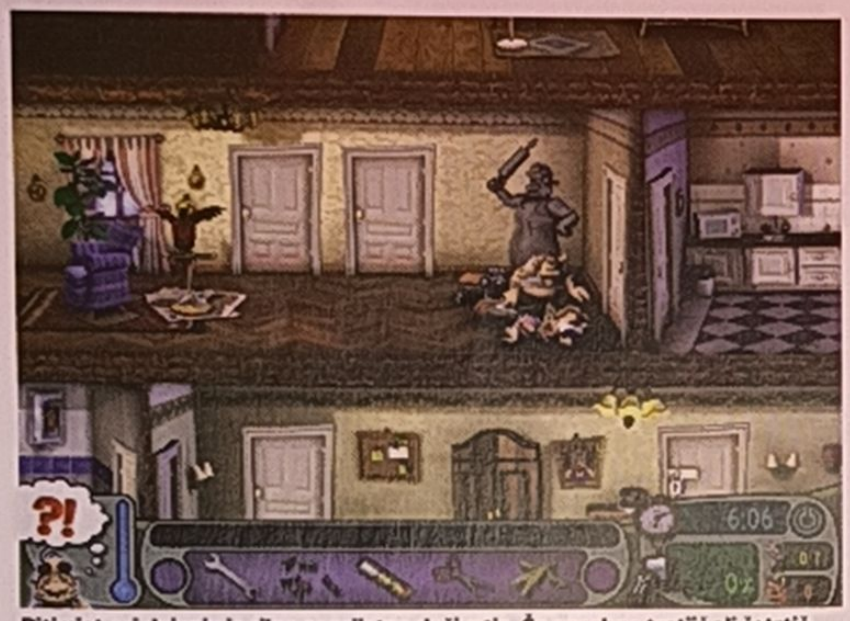
Strategija v pravem pomenu besede

Ne bo všeč akcijskim RTS navdušencem

"Čista predanost strategiji je velika prednost."

78%

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗Postavljanje zased SOVRAŽILI BOSTE ↙Medlo gratiko



Biti ujet pri dejanju je silno neprijetno doživetje. Še posebno tretjič ali četrtič.

↘MISELNA

NEIGHBOURS FROM HELL

Ne ostanite dolžni sosedom, kakršni koli že so...

KAR MORATE VEDETI

Založnik Jowood
Splet www.neighbours-from-hell.com/
Min PIII-400, 64Mb
Opt PIII-600, 128Mb

Sosedje, kaj? Prevračajo vam smetnjak, njihov maček vašemu psu krade hrano, smreke so posadili le zato, da bi vašemu vrtu odvzeli sončno svetlobo... Si ne želite, da bi jim vrnili z nekaj grdimi potegavščinami in izginili v noč?

Ne. Tega ne želite. Navsezadnje so tudi oni človeška bitja in povzročanje tako duševnih motenj, kot tudi fizične bolečine, pač ni družbeno sprejemljivo ravnanje. A zaradi naše podzavestne nagajivosti smo pričakovali, da nam bo ta igra prinesla veliko. Želenega na žalost ne dostavi.

Postavljeni boste v vlogo štorastega modela Woodya, možiclja z velikim nosom in čudnim okusom za oblačila, ki ga je ob pamet spravil sociopatski sosed Joe. Njegov slog maščevanja je izposoja sosedovih lastnin, ki jih nato uporabi za spravljanje vampastega Joeja v nenadzorovan bes, ob čemer se sam zadovoljno muza.

Woodyeve norčije ves čas opazuje tudi občinstvo, ki si želi določeno količino potegavščin v omejenem času. Če boste uspešni, boste lahko napredovali do naslednje naloge in kasneje sezone. Vsega skupaj so na voljo tri sezone, ki postrežejo s približno dvajset misijami

Izgled igre in sama animacija hitro pritegneta pogled, čeprav gre za rendendirane like na rendriranem ozadju. Tako kot *I Was Atomic Mutant*, se igra preveč osredotoči na osrednjo idejo in ne more niti malo odstopati od nje. Tako boste ves čas omejeni le na eno hišo, pa tudi predmeti se začno

Meniji so za spremembo prav osvežujoči.

hitro ponavljati. Dvakrat opazovati isti trik pa ne vpliva blagodejno na zabavnost...

Ko se bo težavnostna stopnja zviševala, boste le še stežka našli motivacijo za igranje. Število potegavščin, ki jih morate izvesti, bo naraščalo, razpoložljiv čas pa se bo krajšal. In prav enoličnost bo igro hitro poslala na kup smeti, ki se je pravkar stresel iz prevrnjenega smetnjaka.

PCF

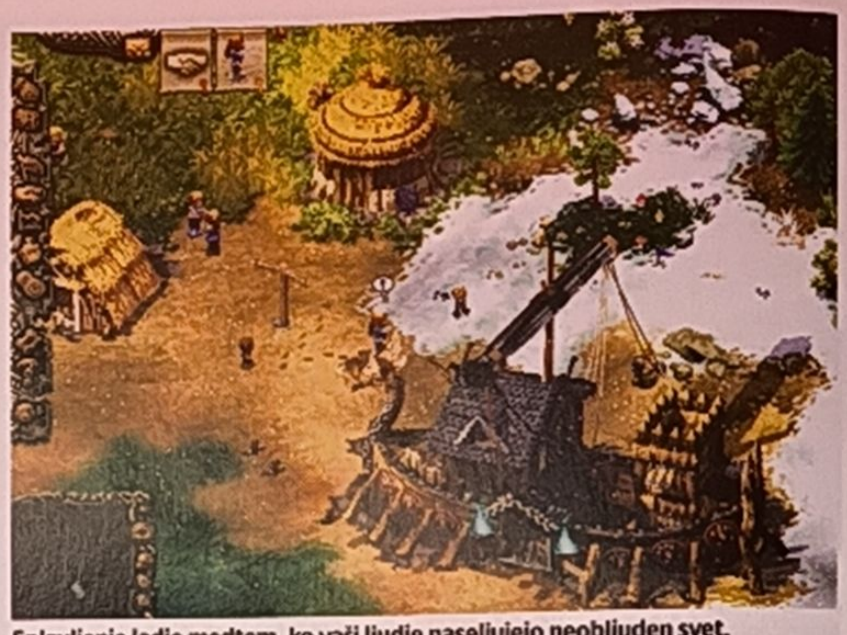
PCFormatOcena

↗ Sprva zabavnejša od ruvanja v blatu
↙ Manj raznovrstnosti, kot pri obliki kurjih jajc

"Po prvi stopnji se resnično približuje pojmu pekel."

48%

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE ↗ Sprva odtrgan humor SOVRAŽILI BOSTE ↙ Vseskozi iste stare stene



Splavljenje ladje medtem, ko vaši ljudje naseljujejo neobljuden svet.

↘STRATEGIJA

NORTHLAND

Vikingi. Pričakovali smo bitko z bradatimi možmi, dobili pa smo majhne, pisane pajace.

KAR MORATE VEDETI

Založnik GMX Media
Splet www.northland-game.com
Min PIII-500, 128Mb, 8Mb 3D kartica
Opt PIII-1 GHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica

Zakaj so srednjeveški narodi sploh zganjali tak vik in krik okoli Vikingov ter prosili boga, naj jih obvaruje pred njihovim besom? Saj so vendar prav prikupni mali možiclji, ki razmišljajo, kako bi spekli kruh in spletli copatke. No ja, vsaj Nemci nam jih take predstavljajo v strategiji v njihovem posebnem slogu. *Northland* je, razen po imenu, čistokrvno nadaljevanje serije *Cultures*. To pomeni, da lahko pozabite na adrenalinske avanture in velika popotovanja, polna slave. Namesto tega vas čaka svet poln podrobnega in monotonega mikroupravljanja.

V *Northlandu* se zopet srečajo Bjarni, Hatchie, Sigurd in Cyra, junaki iz *Cultures II*, ter se podajo na novo preizkušnjo, ki jim jo je pripravil zloglasni Loki. Ovir ne premagujejo z epskimi bitkami temveč se igra osredotoča na nadziranje vsakega vidika življenja male vikinške naselbine – katere hiše boste naselili, kako boste pridobivali hrano, kdo se bo s kom poročil in celo ali bodo prebivalci nosili čevlje. Sumimo, da so to zadeve, ki vam ne porajajo ravno asociacije z Vikingi.

Čeprav Vikingi brez vsakega pomisleka izgledajo srčkano, je 2D grafika *Northlanda* nagnusno zastarela, kar skupaj s povsem neintuitivnim vmesnikom in preveč zapletenim tehnološkim drevesom, še tako preprosto opravilo spremeni v umetnost. Vsega je enostavno preveč in tudi občasni dogodki ter mini naloge, ki se pojavijo med misijami, tega ne morejo rešiti. Obljubljeno nam je bilo več

Eskimi niso preveč zadovoljni z novimi sosedi – Vikingi.

dogajanja, a dobili smo ravno obratno zadevo. Da boste zbrali in opremili spodobno vojsko, bo trajalo celo večnost, pa tudi UI vojakov in iskanje poti je kvečjemu bolj povprečno.

Northland je ponavljajoča se in se posveča najbolj nepomembnim stvarem, medtem ko zanemarja strateške in taktične prvine. Kaj kmalu boste razumeli zakaj so nekoč vpili: "O, Gospod, prihrani nam trpljenje, ki ga prinašajo Vikingi."

PCF

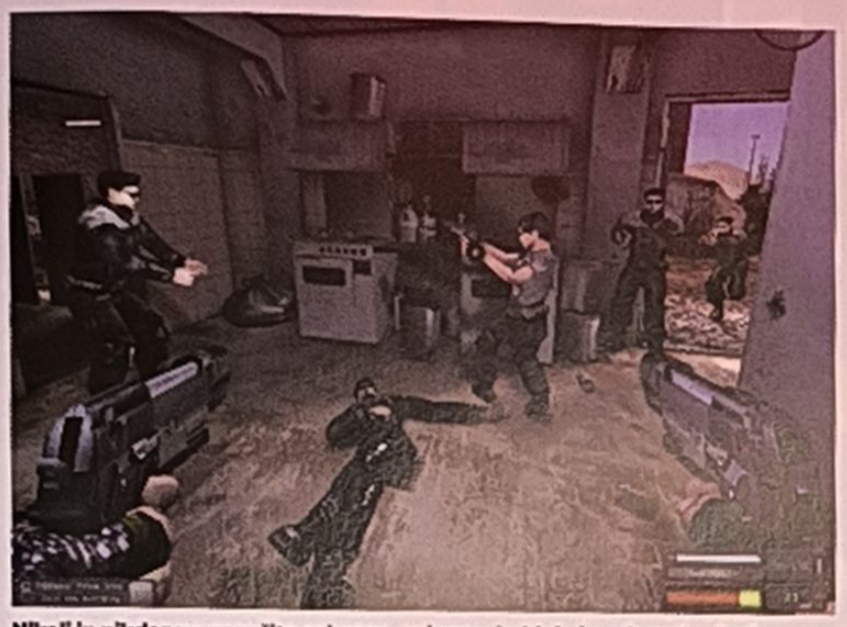
PCFormatOcena

↗ Popolna kontrola nad življenjem vaših
↙ Ni povsem strategija niti poslovna simu-

"Če ne ljubite mikro nadzora, jo dajte pod nož."

62%

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE ↗ Igranje poveljnika SOVRAŽILI BOSTE ↙ Slab vmesnik



Nikoli in nikdar ne naročite soborcu, naj gre v kuhinjo in pripravi večerjo.

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

DEVASTATION

"Domačnost rodi zaničevanje." Rek, ki smo ga pravkar patentirali.

Želeli bi igro, ki bi za spremembo v dobro luč postavila futuristične korporacije. No, *Devastation* nam pri tem ne namerava ustreči. Igra raje sledi utečenim tirnicam in ponovno se boste s kolegi borili proti zlobnim podjetnikom. Saj veste kako gre. Pravzaprav se *Devastation* samo na dveh področjih ne obnaša generično. Prvo je okolje oz. izgled le-tega. *Devastation* namreč poganja *Unrealov* motorček in, zaboga, to je takoj opazno! Vsak predmet je opremljen z velikim številom poligonov in podrobnostmi, ogromno stvari pa je mogoče tudi potiskati in premikati. Stopnje v *Unreal II* in *UT 2003* so bile vsekakor impresivne, a sposobnosti tehnologije *Unreal II* najbolj prikaže prav *Devastation*.

Toda področje fizike in zaznav trkov je tako poudarjeno, da je že skoraj smešno. Zaboji, pohištvo in sodi se veselo premikajo, ko se zaletite vanje. Ali padejo. Ali se zaletijo v druge objekte in sprožijo nekaj, kar bi lahko označili kot učinek domin. In vse to se zgodi, če se zgolj sprehodite čez sobo. Zdi se, kot da bi vaš lik imel štiri metre široke boke.

Druga zanimiva lastnost *Devastation* pa je, da gre za moštveno igro. Kot v Clancyevih taktičnih prvoosebnih igrah vas namreč spremljajo računalniško vodeni sodelavci, ki jim lahko ukazujete: napadi, brani, ustavi se in sledi. Ker napadejo vse, kar se premika, je to bolj neuporabno, čeprav dejstvo, da imate kolege, naredi igranje zanimivejše. Ampak UI je zastarela, nasprotniki pa se vedejo še posebej nerealno.

KAR MORATE VEDETI

Založnik NovaLogic
Splet www.devastationgame.com
Min. PIII-700, 256Mb, 32Mb 3D kartica
Opt. P4-1 GHz, 512Mb, 64Mb 3D kartica

Zakaj je vaša ekipa sestavljena predvsem iz prsatih deklet s puškami? Ah, sami razmislite.

Spet po drugi strani pa ravno zastarelost najbolje opiše to prvoosebno igro. Govorjenje je prisotno le v vmesnih sekvencah, zgodba vas vodi za nos, naloge ste že videli povsod drugje. *Devastation* močno spada v staro šolo strelskih iger, a če si želite malo brezskrbne zabave – in ničesar več, kot to – se ne bi smeli počutiti preveč opeharjene.

PCF

PCFormatOcena

Polna stare dobre zabave z orožjem

Slabotna UI, nobenih novosti

"Drugorazredna igra, ki jo poganja prvorazredni srček." **68%**

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE Nenehno akcijo SOVRAŽILI BOSTE Neumno UI

>>PONOVNI IZIDI

Iste igre, nižje cene.

WORMS 2

2.500 SIT Sold Out

Pred leti si nismo predstavljali, da bomo največje sovražnike solate označili za ljubke in smrtonosne, a *Worms* so vse spremenili in sedaj gledamo na črvičke pod begonijami popolnoma drugače. *Worms 2* so sledili predhodniku in nas zasuli s preprosto zabavo, sedaj zastarelo grafiko, nesmrtno igralnostjo in zmožnostmi modiranja. Po mnogih polnih lunah se še vedno zalotimo, da buljimo v zaslon, ki nas odnaša v pretekle in mirnejše čase polne arkadnega nasilja.

PCFormatOcena

Klasika, zbudi vesele spomine

Zastarela grafika, čez čas ponavljajoča

"Klasična besna akcija, ki obudi stare spomine." **84%**

NASCAR RACING 3

2.500 SIT Sold Out

V času, ko so bile realistične dirkalne simulacije le pobožna želja, je prišel *Nascar 3*. Čeprav so bili mehaniki v boksih po izgledu kartonasti, smo bili navdušeni nad tem, kako realistično je bil naš avto vodljiv. Priča smo bili prvim namigom v smer spodobnejše UI, natančno izdelanim progam. A na njeno žalost in našo srečo, čas prinaša izboljšave. *Colin McRae Rally* in ostala druščina so uničili vso navdušenje nad to igro in jo naredili ceneno, ubogo ter skrajno zastarelo.

PCFormatOcena

Dirkalna simulacija polna izzivov

Zastarel izgled, na voljo je veliko boljšega

"Mejnik v svetu dirkanja, ki ga je povozil čas." **65%**

EURO LEAGUE FOOTBALL

2.500 SIT Sold Out

Če bi imela *FIFA 2000* in *Ultimate Soccer Manager* afero ter spočela otroka, bi to bilo to. *ELF* je skušal poslovno simulacijo in nogometno arkadno igro združiti v raj za ljubitelje okroglega usnja. Na žalost je silno ubog 3D pogon te načrte prekrižal in večina igralcev se je še najbolj veselila možnosti izogibanja dolgočasnih tekem in podrobnega nadzora ekipe.

PCFormatOcena

Drugačna simulacija nogometa

Slabo izvedene tekme

"Odličen koncept 'dva-v-enem', ki mu manjka kvalitete." **71%**

POPULOUS 3 THE BEGINNING

4.000 SIT Soft Key

Nekaj je na moči ustvarjanja potresov, kar vam v hipu povzroči kurjo polt. Igrajte velikega fanta tam zgoraj, ki je zaposlen z gledanjem dol na majhne ljudi, ki s strahospoštovanjem prosijo za usmiljenje. *Populous* je bil bo svojem izidu ogromna uspešnica in je tlakoval pot za simulacije boga. Začetnik zvrsti pa seveda ne odgovarja za nekatere današnje ničvredne posnemovalce.

PCFormatOcena

Igranje boga, kaznovanje poganov

Kaže starost, ne "padete" takoj noter

"Spoznajte nebeške moči v najboljši božji simulaciji." **87%**

2. MEDNARODNI IT LINUX FESTIVAL KIBLIX

KIBLiX

IT Linux FESTIVAL

oblikovanje: ZRCALO d.o.o.

Preverite novosti **MOBILNE TELEFONIJE**

Spoznajte prežeče **NEVARNOSTI INTERNETA**

Približajte se novim **LINUX** in **OPEN SOURCE** rešitvam

Dotaknite se prihodnosti

13. 14. in 15. november 2003

kiblix.org

KIBLA
Organizator

EPPmobile
Glavni sponzor

NARODNI DOM MARIBOR
Pokrovitelj

Pokrovitelj

TV3
Glavni medijski sponzor

Najdi.si
Glavni medijski sponzor

mobinet
Glavni medijski sponzor

Podjetnik
Glavni medijski sponzor

PCFormat T3
Glavni medijski sponzor

MySQL
Pingvin sponzor

ORACLE
Pingvin sponzor

PCF Hardcore

Modi/Naredi sam/Ekstremi/Nasveti Prepovejte bež!

IVO VIDERGAR TEMNI JEDI

TEMA NA OBZORJU

Poletje se očitno bliža koncu. V trenutku, ko to pišem, je zunaj prav lepo oblačno, tako da sem, na splošno začudenje vseh v uredništvu, celo snel sončna očala. Očitno se nezadržno bliža čas kratkih dni in dolgih, prelepih, temnih noči.

Ker pa število luxov ni ravno primerna tema za PCF Hardcore, bom prešel na bolj konkretne stvari. Tokrat boste lahko brali o tem, kako optimizirati delovanje pomnilnika in kaj vse je potrebno storiti, da boste glavna zvezda LAN zabave. Ker pa je rubrika PCF Hardcore topel domek tudi za najrazličnejše modifikacije, vam tokrat prvo predstavljamo modifikacijo iz domačih logov, njen avtor pa je naš sodelavec, Fran Lhotka. Za naslednji mesec že imamo na čakanju druge domače modifikatorje – če se tudi sami preizkušate v modificiranju računalniških ohišij, nam kar pišite in pošljite slike vaših izdelkov. Prav tako bomo veseli vsake kritike, predloga in ideje, s pomočjo katerih bi lahko izboljšali to rubriko. Javite se nam na našem forumu na **www.pcformatslo.net/forum** ali na spodnji e-naslov.

ivo@videotop.si

SPOZNAJTE MOŠTVO

IVO VIDERGAR
Eden redkih članov uredništva, ki ne izpusti nobenega LAN partyja – povečini zato, da se lahko izživlja nad navdušenimi (a ne tako dobrimi) igralci Quaka!

UROŠ GLAD
Gospod Glad je sicer redek gost LAN zabav, vendar zato nič manj znan slovenski hardcore sceni. Ta mesec se ukvarja z.....

FRAN LHOTKA
A ste vedeli, da je Lhotka tudi eno izmed mest pri Pragi? Kakor koli že, naš Fran ta mesec predstavlja enega svojih modifikatorskih izdelkov.

BOŠTJAN KRAJNC
Ne samo, da se je ukvarjal z optimizacijo pomnilnika, temveč je tudi popolnoma prenovil PCF spletno stran. Ste jo po prenovi že obiskali?

ANDREJ POTOČNIK
Edini v uredništvu, ki je lastnoročno sestavil vodno hlajenje za računalnik. Naslednji mesec vam bo pokazal, kako.

GREGOR MIRAZ
Šokiran, ker je v času njegove odsotnosti nekdo trosil nesmisle o tem, da ne obstaja, se je odločil pojaviti s fotografijo. Tukaj je, v vsej svoji krasoti.

MODIFICIRAJTE!

Odslej predstavljamo slovenske modifikacije, na tem mestu pa vam bomo pokazali, kaj počnejo mojstri modificiranja na tujem.

John Arundel je po poklicu vodoinštalater in ko se je odločil vgraditi vodno hlajenje v svoj PC, je to moralo biti nekaj posebnega. Namesto prozornih plastičnih cevi se je odločil za celo vodoinštalatersko prenovo in bakrene cevi. Vodno hlajenje se že seli v domove navdušenih uporabnikov PC-jev, ampak ta je resnično nekaj posebnega in bo izstopal kjer koli. Vse čestitke.

Stranice je izrezal s pomočjo vbodne žage, nato pa jih obdelal na način za vgradnjo okna, ki smo ga v PCF že opisali.

Athlon XP 2400 je navit na 3.0 GHz ter teče pri napetosti 1,8V. Pri temperaturi okolice 28 stopinj je v času pisanja tekel na temperaturi 33 stopinj.

Klasične ventilatorje za hlajenje procesorja, grafične kartice in osnovne plošče je zamenjal z vodnimi bloki ter jim dodal rdeče LED lučke za rahlo rdečkasto svetlobo.

V ohišje vgrajen hladilnik za hlajenje vode na nizke temperature, kakor tudi posebna črpalka, ki poganja vodo po celotnem vodnem sistemu.

Na spredniji strani ohišja se nahaja LCD zaslonček, ki omogoča takojšnje preverjanje temperature, tukaj pa so tudi nastavki za nadzor nad hitrostjo vrtenja ventilatorjev.

↘ POMNILNIK

STROJNE IZBOLJŠAVE

NA DISKU

24-KARATNI TRIK

>>SPOMNITE SE JUTRIŠNJEGA DNE

VARNA PRIHODNOST Pomnilniški standardi se stalno spreminjajo, zato je lahko nadgrajevanje kar zapleteno opravilo. Glede na načrte proizvajalcev se nam DDR400 zdi kar varna naložba za prihodnost – vsaj v dvokanalnih sistemih. Če kupujete pomnilnik, je v tem trenutku PC3200 najboljša izbira, ki vam bo dobro služila kar nekaj časa.

RAMBUS Če imate sistem z RDRAM-om, ne obupujte, saj izgleda, da se bo trend kmalu vrnil na stara pota. Intelove rešitve za RDRAM so morda malce zamrle, a zna novi nabor SiS R658 oživiti Rambusovo slavo.

Pomnilnik je veliko več, kot nekaj čipov v vašem računalniku – je tudi ključ do zmogljivejšega sistema, kot vam bomo pokazali tokrat.

Ko si želite iz svoje strojne opreme iztisniti kar največ, je največja napaka, ki jo lahko storite, ta, da ignorirate pomnilnik. Lahko si omislite najhitrejšo grafično kartico, procesor in osnovno ploščo na svetu, pa bo vaš sistem deloval na nivoju neprimerno cenejših in manj zmogljivih škatel, če ne boste optimizirali pomnilnika. Počnite stvari, kot jih počno najboljši – izboljšajte delovanje pomnilnika.

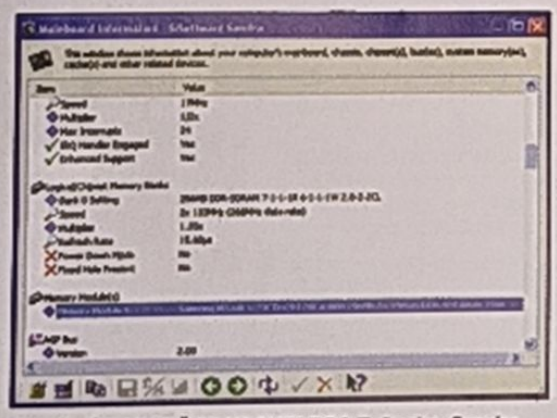
Zakaj je pomnilnik tako pomemben? Logično je, da je količina pomnilnika izjemno pomembna, kadar obdelujete večje slike v programih za grafično urejanje, a se v pomnilnik ne shranjujejo le datoteke, temveč tudi programi. Vsaka spremenmba, ki jo izvedete na sliki torej zahteva, da se podatki v pomnilniku obnovijo, dostop do pomnilniških virov pa zahtevajo tudi filtri, učinki in ukazi, ki jih uporabljate. V bistvu bi lahko rekli, da vsako opravilo, ki ga izvede računalnik, na nek način zahteva dostop do pomnilnika. Celo v 3D igrah, kjer se grafični podatki preusmerjajo v pomnilnik grafične kartice, je sistemski pomnilnik polno dejaven (fizikalni pogon, programska koda ipd.).

Čas za izboljšave

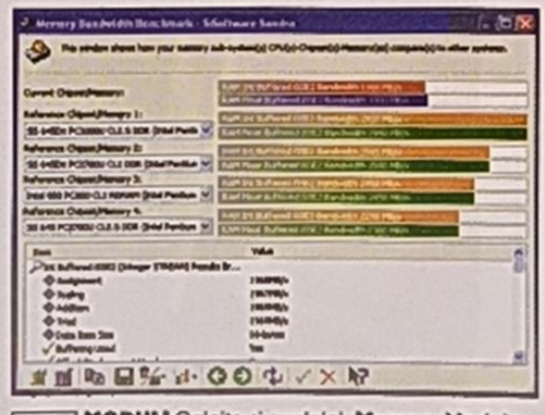
Če imate novejši računalnik, imate najverjetneje eno od dveh vrst pomnilnika: Double Data Rate (DDR) ali Rambus RAM. Rambus (RDRAM) je namenjen samo platformi Pentium 4, daje pa odlične rezultate, le po veliko višji ceni kot tekmec DDR. Če imate pomnilnik RDRAM, imamo dobro novico za vas: ker je Intel sam podpiral standard in strogo nadzoroval specifikacije, je vaš računalnik verjetno že optimalno nastavljen. Sicer ne škodi, če zadevo preverite, a najverjetneje imate super-hiter pomnilnik – preverite s *SiSoft Sandro 2002* (na disku), če niste prepričani.

Če vaš računalnik uporablja pomnilnik DDR ali SDRAM, pa lahko delovanje le-tega vsaj nekoliko izboljšate. Proizvajalci osnovnih plošč so namreč konzervativni, ko je govora o časih dostopanja do pomnilnika, da bi zagotovili kar najboljšo združljivost s široko paleto pomnilniških modulov, ki so na voljo. Čeprav posamičnih zakasnitev ne boste želeli spreminjati, pa lahko ugotovite, da je mogoče

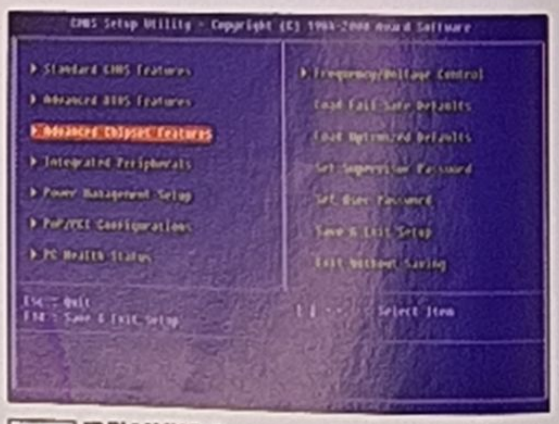
>>NAJBOLJŠE POMNJENJE Natrenirajte pomnilnik.



01 ČAKAJOČ ZAKASNELEGA Zaženite *Sandro*, izberite **View➡Information Modules** in dvokliknite na **Mainboard Information**. Pod **Logical/chipset Memory Banks** si oglejte vrednosti zakasnitev.

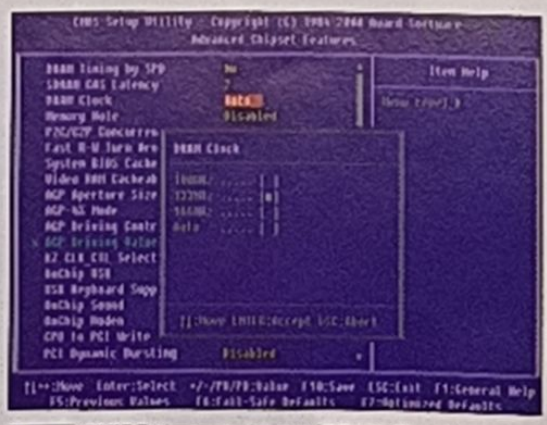


02 MODULI Oglejte si razdelek **Memory Modules**. Videli boste vrednosti CL pri določenih frekvencah. Zapomnite si jih (vrednosti so 3, 2,5 ali 2) in izmerite pasovno širino (**View➡Benchmarking Modules**).

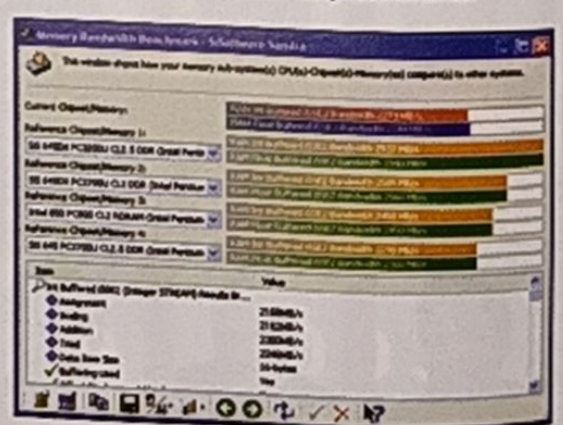


03 [DEL]AVNO Ponovno zaženite računalnik in zaženite vmesnik za nastavitve BIOS-a s pritiskom na tipko [Del], preden se Windows prične nalagati. Poiščite razdelek **Advanced Chipset Features**.

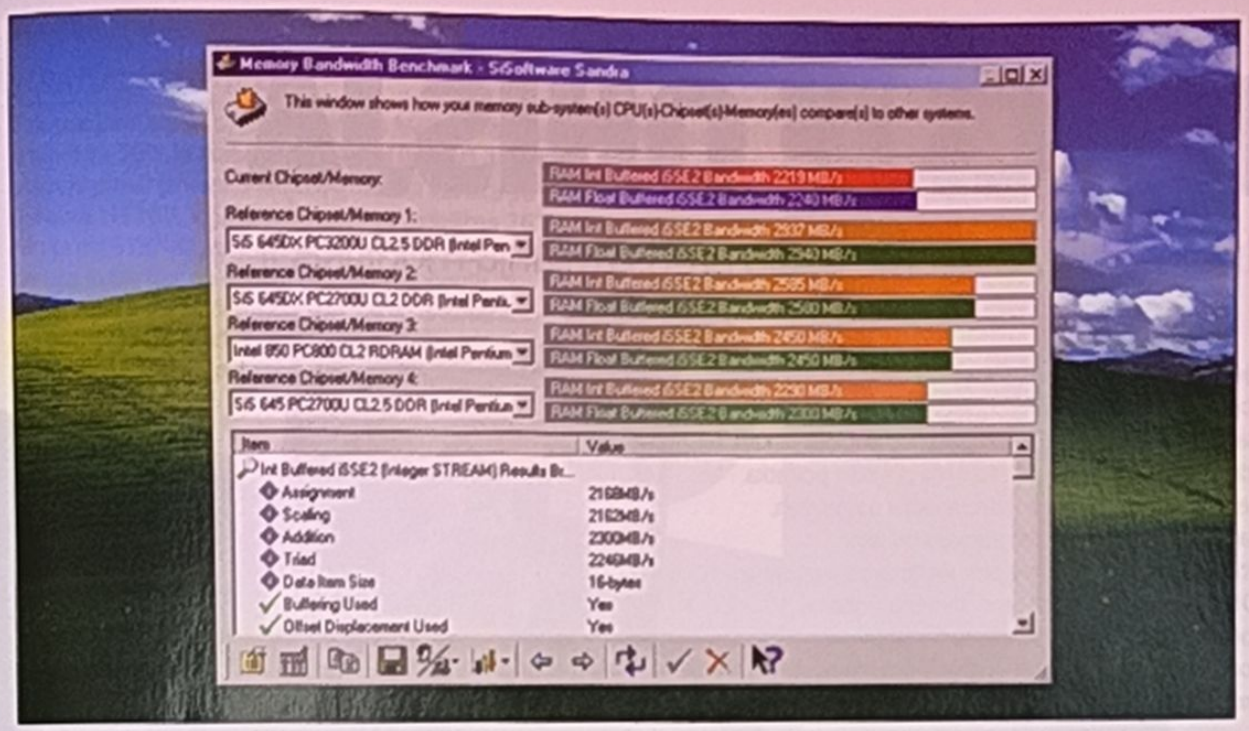
04 NASTAVLJANJE Privzeto bo pomnilnik deloval po nastavitvah SPD, za boljše delovanje pa lahko sami nastavite čase. Nastavite zakasnitve CAS na najnižjo možno vrednost (glede na podatke iz *Sandra*).



05 OVIRE Nastavite hitrost (DRAM Clock) na najvišjo možno vrednost. Če imate najnovejšo različico BIOS-a, lahko spreminjate hitrost po 1MHz korakih, če ne, pa se odločite za 166 ali 200MHz.



06 SANDRA Ponovno zaženite računalnik. Če se Windows postavi brez zapletov, ponovno izmerite pasovno širino pomnilnika s *Sandro*. Če je vse v redu, bi moral biti pomnilnik hitrejši, kot prej.



***SiSoft Sandra* je najboljša izbira za merjenje delovanja pomnilnika. Demo različico *2002* boste našli na naših diskih.**

prelisičiti privzete nastavitve in doseči krajše dostopne čase. S pomočjo našega vodiča lahko takoj pričnete z izboljševanjem delovanja pomnilnika.

Hladen kot špricer

Ena on najpomembnejših nastavitev, ki zadevajo delovanje pomnilnika, je zakasnitev CAS (CAS Latency ali CL). Pomnilnik je zasnovan tako, da deluje pri določeni vrednosti CL za spreminjanjem nastavitev.

Če bi radi iz vašega pomnilnika iztisnili res največ, boste morali pomnilnik znatno bolj naviti, kot je opisano v vodiču. Kot pri vsakem navijanju, je tudi pri višanju frekvence pomnilnika največja omejitev segrevanje, kar je še dodatno problematično zato, ker se pomnilniški moduli ne prodajajo skupaj s hladilniki (izjema so le Corsairjevi moduli: **www.corsairmicro.com**).

Če bi radi resno navijali, je pomnilnik z nameščenim hladilnikom dobra izbira. Isto velja za module s 434MHz CL2.

"Največja omejitev pri višanju frekvence pomnilnika je segrevanje"

posamične frekvence. Nižja vrednost pomeni hitrejše delovanje (kar je razumljivo, saj gre za zakasnitev) – pomnilnik DDR333 z zakasnitvijo CAS 3 je počasnejši od pomnilnika DDR266 z zakasnitvijo CAS 2. Žal je pa tako, da bo vaš računalnik deloval počasneje, če boste vrednost CL nastavili na vrednost, ki je pomnilniški modul ne podpira – zato je pomembno, da s *Sandro* temeljito preverite vaš pomnilnik, preden pričnete s

Rešitev je seveda ta, da razširite hlajenje računalnika tudi na pomnilniške module – omislite si lahko tudi hladilnike, posebej namenjene pomnilniškim modulom – eden takšnih je Copper Memory Cooling Kit, ki je pretekli mesec na našem supertestu prejel oceno 81 % (**www.mlacom.si**). Na spletni strani **www.overclock.co.uk** pa si lahko za navdih ogledate različne načine hlajenja komponent.

PCF

OKNA IN POMNILNIK

Ne glede na hitrost pomnilnika, je treba popaziti še na Windows.

Če bi radi iztisnili kar največ iz vašega sistemskega pomnilnika, lahko naredite kar nekaj stvari. Najosnovnejša je ta, da poskrbite, da bo Windows najbolj optimalno izrabljal pomnilnik, kar boste dosegli z zapiranjem vseh programov, ki jih ne uporabljate. Če ste sistem sami namestili, potem odvečnih programov verjetno nimate, a vseeno si skrbno oglejte sistemski pladenj in razmislite, če resnično uporabljate vse programe, katerih ikone se gnetejo tam. Kateri programi se nalagajo ob zagonu boste najlaže ugotovili, če poženete System Configuration Utility, kar storite tako, da v ukazno vrstico Run v meniju Start vtipkate msconfig. Ko se program zažene, kliknite na jeziček Startup, kjer so zapisani vsi programi in različna orodja, ki se zaženejo ali aktivirajo ob zagonu Windows. Odstranite kljukico pred vsemi vnosi, za katere menite, da jih ne potrebujete, kliknite na Apply in ponovno zaženite računalnik, ko bo program to zahteval.

Če bi radi videli, kakšen učinek ima odstranjevanje programov na delovanje celotnega sistema, pritisnite kombinacijo tipk [Ctrl]+[Alt]+[Del], da odprete Windows Task Manager. Izberite in zaprite vse programe, ki so navedeni, razen Explorerja in Systray, ki sta potrebna za delovanje sistema. Če sedaj poženete kak program, ki zahteva veliko pomnilniških virov, boste opazili, da deluje znatno hitreje. Splača se namestiti tudi program MemTurbo II, ki ga boste našli na priloženem disku, saj bo defragmentiral pomnilnik, kar bo izboljšalo njegovo delovanje. Ne glede na to, kako hiter je vaš pomnilnik, ga lahko Windows še vedno napačno izrabija in s tem upočasnjuje njegovo delovanje, zato je priporočljivo poskrbeti tudi za ta del sistema.

Umetnost hlajenja

Uroš Glad sedaj želi utišati svoje ventilatorje.

Letošnje poletje si bomo zapomnili po prav neverjetni vročini, ki nas nekako kar noče zapustiti. Daljša vročinska obdobja prav nesramno dvignejo temperaturo v stanovanjih, sploh v tistih, ki niso hlajena s klimatskimi napravami. Vroče pa ni samo nam, ampak tudi našim mlinčkom. Glede na to, da smo jih že opremili s kopico ventilatorjev in si ob poslušanju tega "orkestra" rahlo paramo živce, hitro pomislimo, kako bi utišali tele zverinice. Seveda ne na račun stabilnosti.

K sreči so ponudniki uvideli naše potrebe (khm, kot vedno) in se hitro odzvali z množico najrazličnejših pripomočkov. Najenostavnejši način kontrole ventilatorja prihaja iz Zalmanovih laboratorijev. Pri nakupu 80mm oziroma 92mm ventilatorja dobimo čisto navaden uporček, ki zniža hitrost obratov ventilatorja za polovico. Za prvo silo je tole čisto v redu. Naslednjo stopnjo predstavlja Zalmanov Fan Mate 1, ki omogoča zvezno naslavljanje napetosti, s tem pa tudi hitrost vrtenja ventilatorja. Torej nam pušča več svobode pri nadzoru ventilatorja. Slaba lastnost obeh pripomočkov je v tem, da je potrebno za spreminjanje hitrosti vrtenja ventilatorja poseči v notranjost računalnika. Poleg tega sta oba pripomočka namenjena nadzoru le enega ventilatorja.

V kolikor želimo imeti nadzor nad večjim številom ventilatorjev, ter po možnosti še nadzorovati temperaturo v notranjosti ohišja, potem moramo poseči po zmogljivejših napravah. Skorajda vsi večji svetovni proizvajalci hladilnikov oziroma ventilatorjev imajo v svojem proizvodnem programu take pripomočke. V Sloveniji je eden najbolj znanih ter prodajanih prav Zalmanov ZM-MFC1. Omogoča posamičen nadzor nad kar šestimi ločenimi kanali. Tudi Thermaltake se ponaša s tremi modeli in sicer s Hardcanom 8 (omogoča nadzor nad štirimi ločenimi kanali) ter novejša Hardcano 9 ter 10, ki omogočata tudi nadzor nad temperaturo v notranjosti ohišja. Za konec pa še smetana slovenske ponudbe dotičnih krmilnikov. Sunbeamov Rheobus, seveda. Nadzor nad štirimi ločenimi kanali, maksimalna obremenitev po kanalu celih 20W, ter nadzor nad napetostjo v razponu 0 do 12V kar kličejo k nakupu.

UROŠ GLAD
uros.glad@mlacom.si

↘ PRILAGAJANJE

MODIFIKACIJE OHIŠJA

Slovenski modifikatorji, združite se! Pričenjamo serijo predstavljanja modifikacij iz domačih logov.

Našega sedanjega sodelavca Frana Lhotko je modifikatorski virus ugriznil pred nekaj leti. V majhni sobici je bil zaprt z navitim računalnikom, odprto stranico ohišja in osmimi ventilatorji, skorajda nor in gluh zaradi hrupa, ki se je širil iz pošasti. Takrat je ugotovil, da bo potrebno postoriti nekaj za tišje hlajenje za njegov računalnik in pot na področje vodnega hlajenja je zanj bila pot brez povratka.

Do današnjega dne je sestavil in modificiral že veliko ohišij – sprva je dele nabavljal po garažah, odpadih in naročal iz tujine, danes pa si je iz hobija ustvaril posel, s katerim pomaga drugim nadebudnim modifikatorjem, ki jim sedaj ni potrebno prehoditi tako trnove poti. Predstavljeno ohišje je sestavil kot izložbeni model za sejem TeleInfos 2003, zanj pa je uporabil predvsem komponente nemškega podjetja Cool Cases. Čeprav je procesor navit z 1,6GHz na 2,4GHz, tudi v toplih dneh temperatura procesorja ne preseže 40 stopinj. Dodatna pozitivna lastnost takšnega sistema je, da je tudi zelo tih. Za več informacij o teh in podobnih komponentah obiščite stran **www.cool-pc.org.**

PCF

SKY HAWK MIDI TOWER

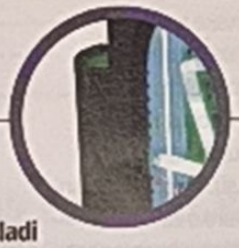
Samo ohišje je nekaj let star model midi tower iz aluminija. Gre za zelo lahko ohišje, ki se preprosto modificira in tudi z lahkoto prenaša na LAN zabave. Na vrhu ohišja sta izvrtani dodatni luknji, z zaščitnima mrežicama za dva 12-centimetrska ventilatorja Enermax. Ventilatorja imata dvojno funkcijo: hladita radiator sistem vodnega hlajenja in izpihavata topel zrak iz ohišja.

REGULATOR ENERMAX

Ventilatorja z vrha ohišja se regulirata z Revoltecovim regulatorjem, ki je vgrajen v prostor za disketno enoto. S pomočjo regulatorja je mogoče znižati obrate ventilatorjev in tako znatno stišati sistem.

OKNO

Na stranici ohišja je z vbodno žagico napravljena luknja, kjer je nameščeno pleksi okno, ki omogoča vpogled v notranjost računalnika. Dodatni vizualni učinki so doseženi z mešanjem destilirane vode z zaščitno fluorescentno tekočino zelene barve in UV hladnima katodama. Ta kombinacija daje ta sijoči učinek.



HLAJENJE VODE

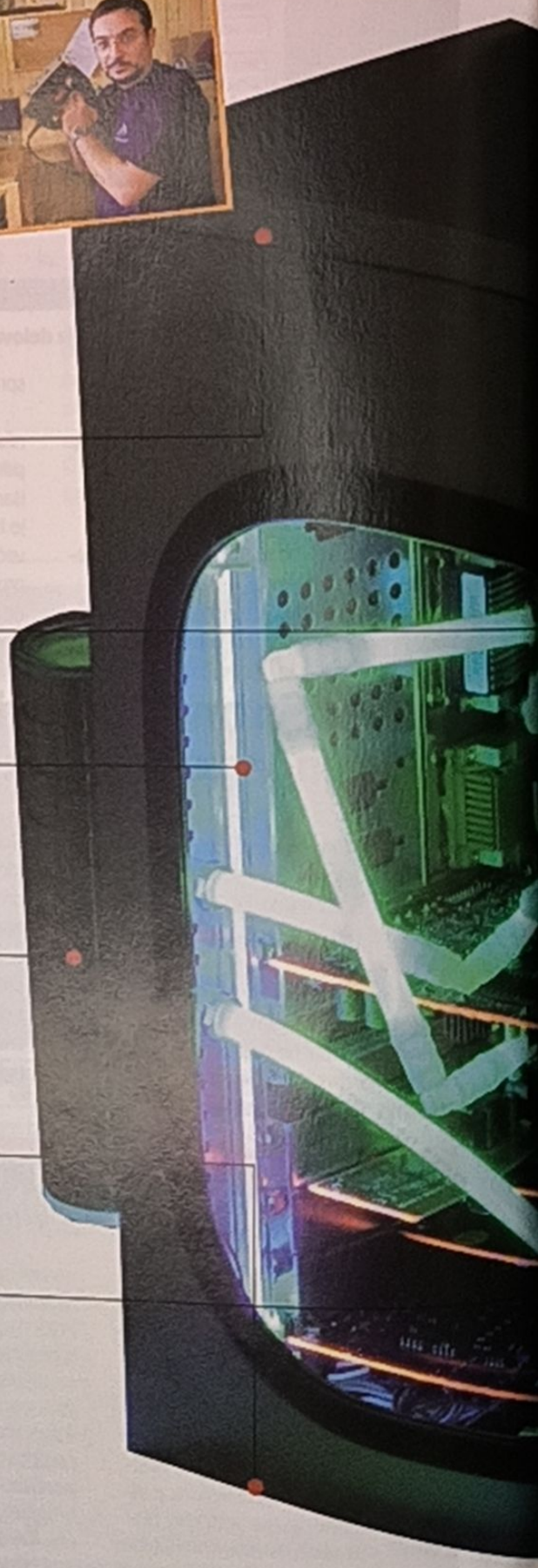
Z zunanje zadnje strani ohišja je z vrtalnikom narejena luknja, v katero je vgrajena posoda za tekočino z LED diodo. Funkcija posode je, da olajša polnjenje in praznjenje sistema in nadzor nivoja vode. Ta posoda se nahaja izven ohišja in tako dodatno hladi tekočino, ki gre skoznjo.

VODNI SISTEM

Pomemben del sistema hlajenja je hladilnik BlackIce Pro 2, ki skrbi za to, da je voda ohlajena na primerno temperaturo. Na notranji, spodnji strani ohišja, pa se nahaja črpalka, ki je srce sistema, saj poganja vodo po sistemu.

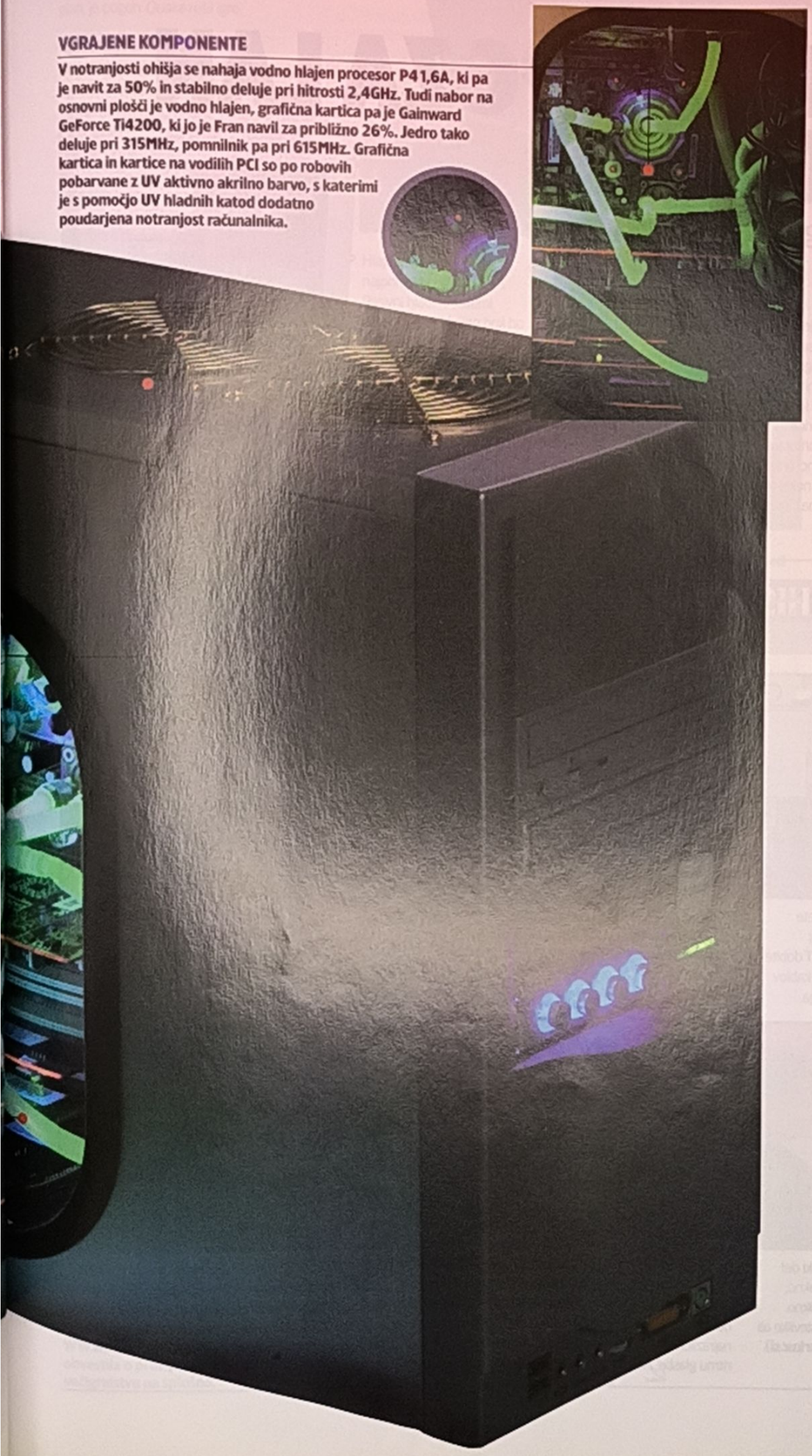
KABLI

Za spajanje komponent so uporabljeni Akasini IDE-ATA fluorescentni okrogli kabli, ki veliko pripomorejo k izboljšanju pretoka zraka v notranjosti. Prav tako so ustrezne barve in tako pri UV svetlobi sijejo v zeleni barvi. Višek nepotrebnih napajalnih kablov je skrit v stranici ohišja za osnovno ploščo, tako da je notranjost urejena.



RADIO KRŠKO 93,4 FM

www.cool-pc.org
Prva slovenska e-trgovina z vodnimi hlajenji, izdelki za PC modificiranje in ostalo računalniško eksotiko



VGRAJENE KOMPONENTE

V notranjosti ohišja se nahaja vodno hlajen procesor P41,6A, ki pa je navit za 50% in stabilno deluje pri hitrosti 2,4GHz. Tudi nabor na osnovni plošči je vodno hlajen, grafična kartica pa je Gainward GeForce Ti4200, ki jo je Fran navil za približno 26%. Jedro tako deluje pri 315MHz, pomnilnik pa pri 615MHz. Grafična kartica in kartice na vodilih PCI so po robovih pobarvane z UV aktivno akrilno barvo, s katerimi je s pomočjo UV hladnih katod dodatno poudarjena notranjost računalnika.

Iz sveta modov

Voda. Ribice. Grafične kartice. Naj nekdo že zaustavi **Frana Lhotko**!

Morda se spomnite napovedi iz majskega *PCF*, ko smo napovedali prihod Gainward Cool FX, vodno hlajene grafične kartice? No, z nekaj zakasnitve nam Gainward predstavlja prvo vodno hlajeno grafično kartico. Vendar pa, na razočaranje navdušencev, pri podjetju niso nadaljevali z revizijo Bladerunnerjevega načrta za posebej prirejeno vodno hlajeno kartico, temveč so se obrnili na komercialno rešitev s pomočjo Innovateka, znanega nemškega proizvajalca vodnih hlajenj.

Gainward CoolFX Power Pack!

Ultra/1600 XP "Golden Sample" bi moral tiktakati pri 500MHz (GPU) in 900MHz (RAM). Srce tega sistema tvori Eheimova črpalka, ki poganja tekočino po zaprtem sistemu vodnega hlajenja, ogreta tekočina iz sistema se hladi v hladilnik, ki je pripravljen odvajati 400W, pri hlajenju pa mu pomaga tih 12cm ventilator. Po besedah Gainwarda je sistem dovolj močan tudi za hlajenje procesorjev in nabora čipov na osnovni plošči. Verjamem, da se vam to zdi odlično, vendar boste morda spremenili mnenje, ko slišite ceno - 899 EUR.

Klub proizvajalcev vodnih hlajenj pa se nadalje širi. Sedaj se jim je pridružil še Titan, z izdelkom DWC-A1. Gre za komplet za hlajenje procesorja, ki je sestavljen iz 5,25-palčne enote s črpalko/hladilnikom in hladilnikom za procesor. Na **overclockarena.interfree.it** so zadevo testirali in jo ocenili za dobro in zelo tiho.

Ali je kdo prišel na idejo, da bi imel v pleksi stranici na ohišju akvarij? Seveda ne s pravimi ribicami. Realizacija prihaja iz Tajvana iz podjetja Lian Li, po mnogih najboljšega proizvajalca aluminijastih ohišij. V kompletu dobite stranico s pleksi oknom, ki se napolni z vodo, ribice, črpalko za mehurčke in hladno katodo. Dobljeni učinek je odličen, vendar žal uporaben samo za ohišja Lian Li serije 6. Tovrstna aluminijasta ohišja so sanje vsakega modifikatorja, saj so zelo lahka, bolje odvajajo toploto ter se zlahka modificirajo. Oglejte si jih na **www.lian-li.com,** medtem ko na **www.eagletech.com.tw** najdete proizvajalca enako kvalitetnih aluminijastih ohišij po nekoliko ugodnejših cenah.

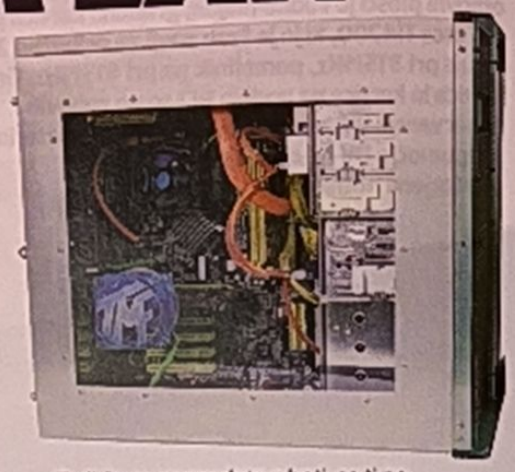
Ventilatorji z vgrajenimi UV led diodami, hladilniki za RAM, regulatorji, ki se namestijo v prosto 5,25-palčno režo ter pasivni hladilniki za RAM-e na grafičnih karticah pa so del novosti, ki jih v Slovenijo prinaša Revoltec.

MAG. FRAN LHOTKA, COOL-PC
www.cool-pc.org

↘ MODIFICIRANJE

PREUREDITE PC ZA LAN ZABAVO

Kdo bo še preurejal svojega Yuga 55? Modificiranje PC-jev je nov nacionalni šport.



24-KARATNI TRIK

>>ČISTO

OČISTITE LAN Party pomeni tudi nezanesljivo omrežje. Zato naj vaš disk za LAN zabave vsebuje le stvari, ki bi jih brez problema natisnili in bili pripravljeni deliti na ulici.

PC industrija je doživela v zadnjih letih velikanski napredek – predvsem zahvaljujoč igričarski industriji. Tudi do širitve širokopasovnih povezav je v veliki meri prišlo zaradi online igranja. Po drugi strani pa smo zadnje čase priča tudi vedno pogostejšemu organiziranju LAN zabav, na katere se navdušenci prikotalijo s svojimi računalniki in nato nekaj deset ur (ali pogosto tudi cel konec tedna), igrajo večigralske igre, iz oči v oči.

Vprašanje je, od kod priljubljenost tega športa? Odgovor je preprost. Izkušnje ob igranju iger postajajo vedno bolj realistične, tako da igralci pričenjajo verjeti, da so se resnično izkrcali na plaži Omaha, medtem ko zrak okrog njih parajo kriki umirajočih soborcev. Vendar, če igrate v klasičnem načinu za enega igralca, je lahko igra še tako realistična, pa boste v vsakem primeru vedeli, da se za naslednjimi vrati skriva vojak in da je na najvišjem oknu nameščen ostrostrelec.

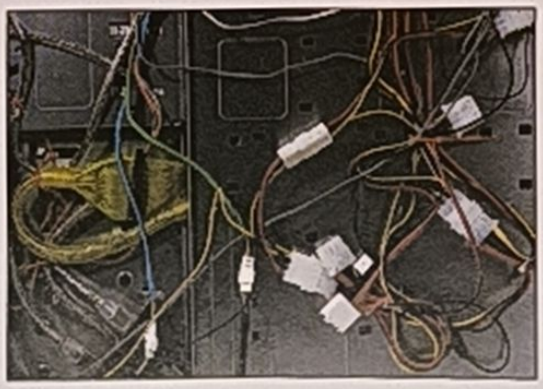
Tudi če se spopadete z boti, se ti ne učijo na napakah in se na višjih stopnjah ponavadi zanašajo na goljufanje, da bi vas premagali.

Potrebujemo torej možgane – zmožnost razmišljanja, učenja in izboljševanja. Željo po izboljšanju z vsako igro. Če si pogledamo s te

>> PRIMERNO OHIŠJE ZA OBDELAVO

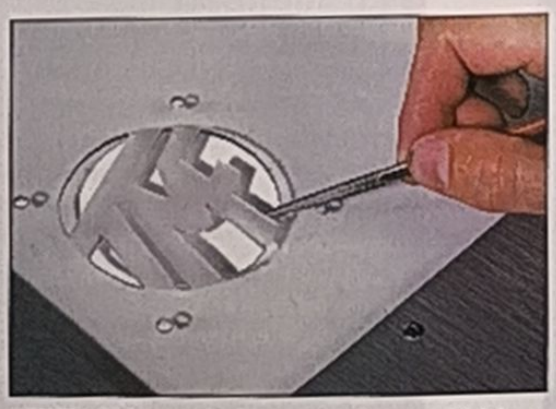
Če vaše ohišje izgleda dolgočasno, boste le še eden v množici igralcev.

01 NADLEŽNI KABLI Ker kablov ne morete popolnoma skriti, naredite iz njih nekaj posebnega. Na **www.cool-pc.org** za 490 SIT dobite deset UV trakov dolžine 10 cm za pritrjevanje kablov. Ob svetlobi UV luči bo učinek nekaj posebnega.



02 POSPRAVLJENO Za osnovno ploščo skrijte odvečne kable. Kable povežite, nato pa jih spravite za ploščo ter pritrdite, da se med prenašanjem ne bodo odpeli. Za povezovanje diskov in drugih enot lahko uporabite tudi okrogle UV kable.

03 SKRIJTE JIH Speljite kable po dnu ohišja. Nato z akrilno ploščo, ki jo dobite v trgovini z gradbenim materialom in z zaščitnim filmom (avto trgovine) skrijte kable tudi na sprednji strani plošče.



04 OKNO Z vbodno žagico izrežite stranski del ohišja in tam iz pleksi stekla ustvarite okno, skozi katero boste razkazali svojo umetnino. Okno lahko postavite po vaših navodilih iz prejšnje številke ali pa ga prilepite s silikonskim kitom (**nakup.merkur.si**). Ustvarite lahko tudi lasten logotip.

05 NAJ SE SVETI Z UV lakom za nohte (1.000 SIT, lokalna drogerija) lahko prekrijete ventilatorje in robove plošč ter tako po vgradnji UV luči dobite odličen učinek. Na **www.mlacom.si** so vam na voljo najrazličnejše neonske luči – tudi takšne, ki utripajo v ritmu glasbe. Namestitev teh je sila preprosta.

06 BLEŠČEČE Počasi odstranite nalepke s trdih diskov in počasi zloščite površino. Spodnjo stran diskov lahko prekrijete z barvnim ali prozornim akrilom, medtem ko lahko za boljši učinek na diske pritrdite tudi nekaj zaščitnega filma.

plati, je pogon *Quake* rešil igre.

Omreženost

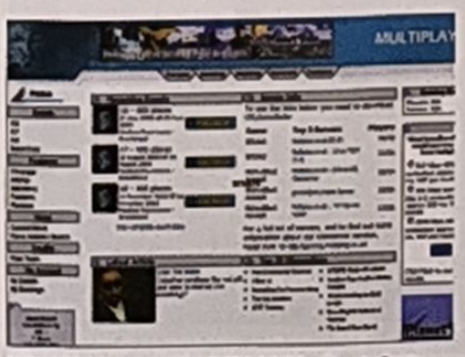
Pogon *Quake* je popeljal večigralstvo naprej z ogromnimi koraki, predvsem zahvaljujoč interaktivnemu 3D okolju. Vendar so ob izidu izvirne igre telefonski stroški za povezavo z internetom visoki, strežnikov je bila le peščica, z računalniškimi omrežji pa so se lahko pohvalile le univerze in velika podjetja. V podjetjih, kjer so to dovoljevali, so se poslovna omrežja v popoldanskem času uporabljala večinoma za igranje *Quaka* in podobnih iger. V tujini so znani celo primeri, ko so direktorji posameznih podjetij po analizah spoznali, da se omrežje uporablja večinoma v igralne namene, posledica tega pa so bila odpuščanja tudi do 20 zaposlenih naenkrat.

Dandanes pa so povprečni domači PC-ji postali tako mogočni, da lahko s svojim računalnikom brez težav poganjate strežnik za skupino prijateljev, ki se pobija v priljubljeni strelski igri. Ob širokopasovnih povezavah, kdo potemtakem še potrebuje LAN zabave? Čar je v tem, da ko se enkrat znajdete na licu mesta, niste več osamljen računalničar, z mastnimi lasmi in krvavimi očmi; prelevili se boste v družabno osebo, z mastnimi lasmi in krvavimi očmi... Družili se boste z drugimi navdušenci nad igrami, v živo spoznali tistega sovraga iz nasprotnega klana in, kar je najpomembneje, spoznali druge ljudi, ki se bodo o teh stvareh z vami pogovarjali enako navdušeno. Na tak način postane igranje iger veliko več, kot le mrežno pobijanje – dobimo popolno družbeno izkušnjo, ki se raztegne čez celoten vikend.

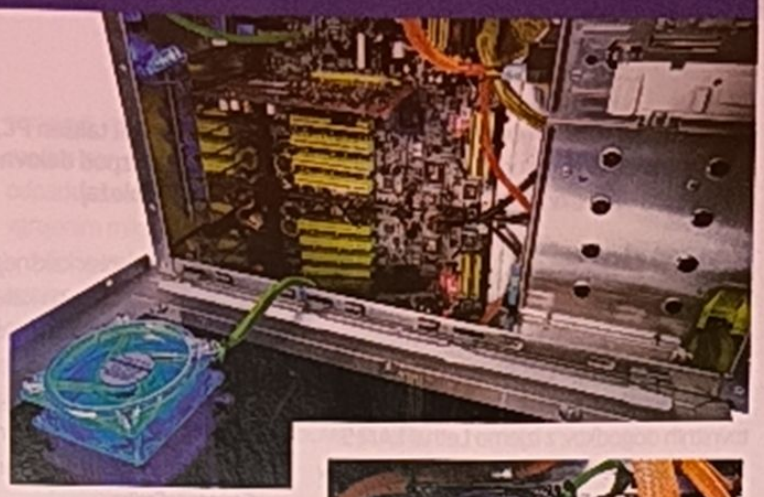
Bež? Nezadostno

Ko sedite v sobani, s stotinami monitorjev in ohišij najrazličnejših velikosti in oblik, spoznate, da navadno bež ohišje ne zadostuje več. Za svoj PC ste porabili kup denarja, zakaj bi ga torej skrivali pred drugimi? Igralci postajajo ponosni na svoja ohišja in jih prilagajajo svojemu okusu in potrebam. Na LAN zabavah boste priča navadnemu ohišju za 10 tisočakov, ki zadovoljno sedi ob ekstremno modificiranem Xaserju za 70 ali več tisočakov. Pa vendar lahko z nekaj truda svoje ohišje za 10 tisočakov pretvorite v nekaj, kar vas bo naredilo zvezdo naslednje LAN zabave.

Ko boste razmišljali o modificiranju ohišja za LAN, si vedno najprej postavite prioritete.



WWW.SLO-LANPARTY.COM - Portal za obvestila o prihajajočih LAN zabavah in o večigralstvu na splošno.



Hlajenje je ena najpomembnejših stvari. Pasivni hladilni sistemi izpodrivajo glasne ventilatorje, vendar na LAN zabavah to ni tako pomembno. Če ste kdaj pokukali na kakšno LAN zabavo, veste da je tam na ducate računalnikov, monitorjev in adrenalina polnih igralcev – vse to ponavadi v enem samem prostoru. Vročina je lahko peklenska, medtem ko v tako kaotičnem okolju hrup ni problem. Postavite torej tiste dodatne ventilatorje na sprednjo in zadnjo stran ohišja – navsezadnje jih vedno lahko izklopite, ko se vrnete domov.

Morda ne boste med zmagovalci v tekmovalnem delu LAN zabave, vendar bo vaš PC vsekakor zvezda prireditve.

Plan za LAN

Če se na LAN-u želite zabavati, ga morate dobro načrtovati – tako kot večino dogodkov. Če se preprosto pojavite tam z računalnikom, miško in ničemer drugim, ste lahko prepričani, da vas bo vaš PC izneveril takrat, ko boste najmanj pričakovali. Najprej se lotite generalnega čiščenja. Izpihajte tipkovnico (ali uporabite sesalec), spravite kupe prahu iz ohišja, očistite ventilatorje in filtre ter obrišite zaslon. Nato očistite podlago za miško z vodo in milom in očistite umazanijo s spodnje strani miške.

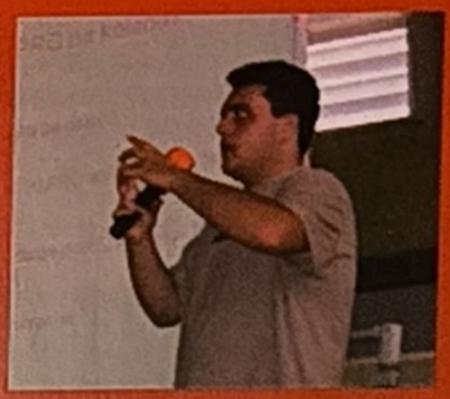
Sedaj vzemite drugi disk in nanj na sveže namestite Windows. Izklopite diske, ki vsebujejo zasebne podatke in jih ne priklopite do konca vikenda. Navsezadnje se boste pridružili velikemu in nezanesljivemu omrežju. In ne samo to – manj kot je navlake, manjša je možnost, da se vam bo PC med igro sesul.

Gonilniki, nadgradnje

Najpomembnejša zadeva pred odhodom pa je, da si pripravite CD z gonilniki in nadgradnjami iger. Disk mora vsebovati vse datoteke, ki bi jih na LAN-u lahko potrebovali. Če bo tisti nov beta gonilnik sesul nastavitve vaše grafične kartice (in če je verjeti Murphyju, ste lahko prepričani, da bo to tudi storil), boste brez takšnega diska izgubljeni. Zapomnite si, da boste povezani na intranet in ne na internet, tako da ne boste imeli dostopa do ATI-jevih priročnih strani za podporo. S seboj vzemite tudi operacijski sistem in če CD prestavite v manjšo škatlo, si ne pozabite zapisati serijske številke izdelka.

Kdo so organizatorji

Pogovarjali smo se s Slo-Tec-hovim (**www.slo-tech.com**) Sergejem Berishajem, enem od organizatorjev ene večjih zabav letošnjega leta pri nas, Slo-Nest 2003.



Kaj je po tvojem mnenju glavni razlog za popularizacijo LAN zabav?
Porast spletnih skupnosti igra pri tem veliko vlogo. Kako sploh organizirati velik LAN, če nimaš končne skupnosti, ki bi jo povabil na dogodek? Seveda igrajo precejšnjo vlogo tudi drugi faktorji, kot je povečanje števila online igralcev, preprostejša povezava računalnikov v omrežje, realizem in grafični bonbončki pa mnoge tudi prepričajo v dolge preždete urice za računalnikom. Dejstvo pa je, da je brez ciljne skupnosti organizacija velikega LAN-a nemogoča. Slo-Tech je skozi leta postal spletna skupnost, ki združuje tako število uporabnikov, da smo si upali organizirati tak dogodek.

Zakaj se je bolje udeležiti LAN zabave, kakor uživati v udobju doma in igrati igre preko interneta?
Zaradi vzdušja. Širokopasovne povezave že nudijo to, da se lahko brez gledanja na uro in računanja stroškov povežeš na internet in uživaš v igranju, a še vedno ne moreš čutiti napetosti soigralca. Si že kdaj poskusil na LAN-u med mesarskim klanjem stotih ljudi odstraniti slušalke? Popolna tišina, besno udrihanje po tipkovnici in klikanje miške, in nujno potrebna "mastna" kletvica na vsakih petnajst sekund. Tega v domačem okolju nimaš užitka doživeti.

Kakšna je po tvojem mnenju prihodnost slovenskih LAN zabav?
Prihodnost slovenskih LAN zabav je odvisna od interesa navdušencev. Seveda je pri tem pomemben tudi finančni vidik, saj smo morali poravnati stroške nagrad, varnostnikov, tiska reklam, a si zaslužka nismo obetali. Prihodnost slovenskih LAN zabav je svetla, le če se bodo našli navdušenci, ki bodo pripravljeni žrtvovati svoj čas. Če se bo že v osnovi gledalo na končni dobiček, se nam pa pišejo temni časi. Prijavnine morajo biti takšne, da bodo odvrnile težavne, pritegnile resne igralce in pokrile stroške organizacije.

Veliko je igralcev, ki se dogodkov ne udeležujejo, ker menijo, da gre za zaprto družbo in krog ljudi, ki se med seboj že pozna. Kaj bi jim sporočil?

Naslednja ključna zadeva je podloga za miško. Zaradi natrpanosti si igralnega prostora najbrž ne boste mogli organizirati kot doma, mize pa so ponavadi kakšne stare šolske klopi ali kaj podobnega. Kakovostna podloga za miško vam lahko reši marsikatero navidezno življenje, zato se vanjo splača investirati tistih nekaj več tisočakov.

Če niste na dieti, vzemite s seboj tudi nekaj prigrizkov in brezalkoholnih pijač – alkohol bi vam le uničil možnosti za uspešno zmagovanje v *Counter-Striku*. Če boste brez hrane, vedite da je v večini primerov edina možnost naročanje pizze ali nakup v bližnji samopostrežni, kar pa je v soboto ponoči ali v nedeljo zjutraj lahko problem. Prav tako ne pozabite, da je okoli polnoči čas za Red Bull in čips, tako da spakirajte tudi te.

Kje se dogaja?

Pripravili ste torej računalnik, napolnili nahrbtnik, pa ne veste, kam se odpraviti. V času zaključka tega članka sicer za september pri nas ni bilo napovedanih tovrstnih dogodkov, z izjemo Lethal LAN 5 Partyja, ki bi se naj zgodil konec septembra v Mariboru ali okolici (**www.drustvo-omnium.si**). Več informacij o prihajajočih dogodkih najdete tudi na **www.slo-lanparty.com**, za začetek pa vam

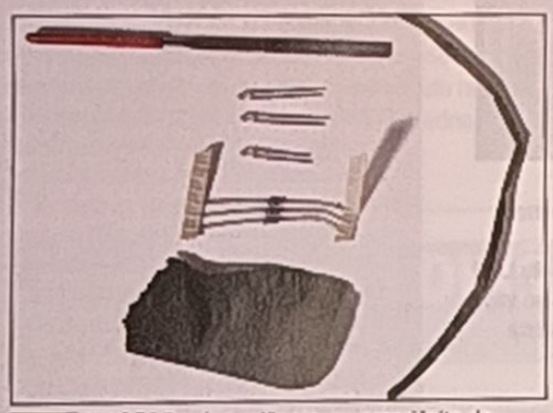
Če ste ustvarili takšen PC, je čas, da ga preselite izpod delovne mize na bolj viden položaj.

priporočamo obisk kakšnega lokalnega dogodka, na katerem boste spoznali druge igralce iz vaše okolice, se spoprijateljili z njimi in se morda dogovorili za obisk kakšnega večjega dogodka, nato občudovali njihova ohišja ter jih nazadnje ustrelili v prijateljski igri *Counter-Strika*.

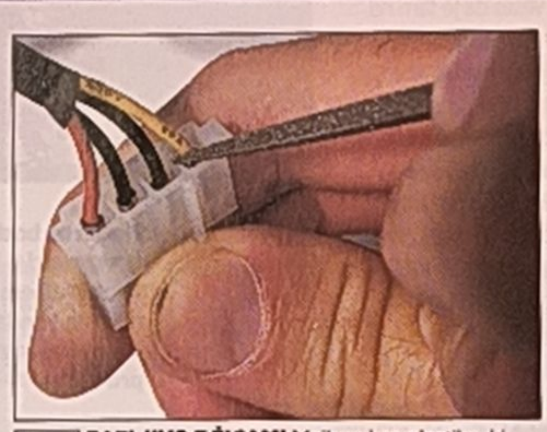
Večina informacij o ceni in pogojih (ter nagradah) za udeležence najdete na spletnih straneh organizatorja. Prav tako je

>> PO MALEM

Če želite začeti z majhnim, je to najbrž najmanjša modifikacija vašega PC-ja.

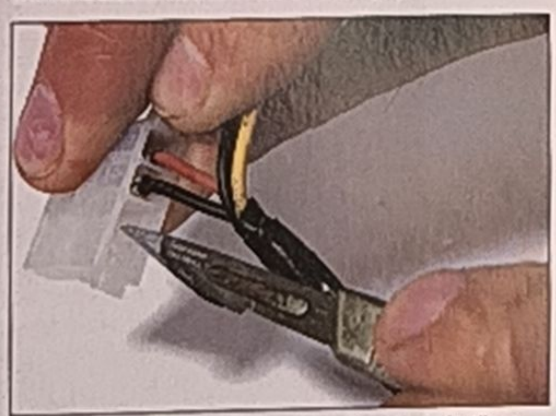


01 UPOR! Preden pričnete, se prepričajte da imate 3mm LED lučko, upor, izolirni trak in brusni papir. Moč upora izračunajte na **www.modfathers.com/articles/ledcalc.php**.



02 PAZLJIVO Z ŽICAMI Majhen kos plastike, ki dovaja električno notranjim enotam vašega PC-ja. LED lučko bomo postavili med rumeno (+12V) in črno (negativna) žičko.

03 BUCIKINA GLAVICA Z iglo pritisnite na zatiče na nožicah v konektorju in previdno odstranite rumeno žičko in črno poleg nje.

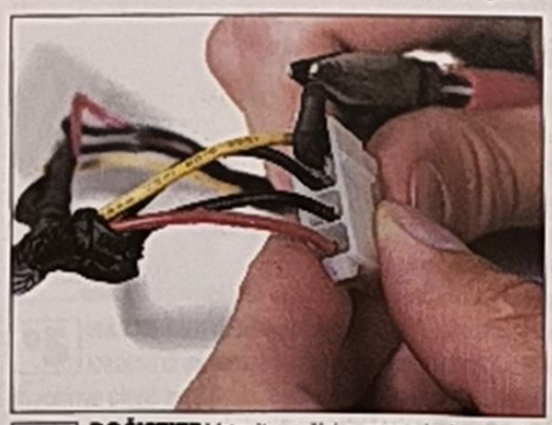


04 OSTRINA Z nožem odstranite nekaj plastike v konektorju, ki ločuje rumeno in črno žičko. To počnite previdno, da ne boste preglboko zarezali.

05 SMIRK, SMIRK S smirkovim papirjem previdno preoblikujte LED diodo, da bo bolj kvadratne oblike. Pazite, ne boste poškodovali kovinske notranjosti.

06 SPAJKALNIK NA DELU Z mirno roko zaspajkajte upor na pozitivno žičko LED diode in vse skupaj ovijte še z izolirnim trakom.

07 IN TAKO NAPREJ Sedaj vas čaka še nekaj bolj erodnega dela – LED diodo z uporom je potrebno zaspajkati na nožice konektorja.



08 POČISTITE Vstavite nožici rumene in črne žičke nazaj na njuni mesti v konektorju in preverite, če je LED dioda nameščena na sredini konektorja.

09 LUČI Sedaj priklopite konektor, vklopite računalnik in občudujte svojo svetlečo se stvaritev. Grd konektor ste pretvorili v srčkano lučko.

WWW.THEMODFATHERS.COM - Angleška stran za modificiranje in opise strojne opreme. Priporočamo!

ponavadi jasno navedeno, kakšno opremo morate prinesti s seboj. Zvočniki seveda odpadejo, zato kupite kakovostne slušalke z vgrajenim mikrofonom.

In še nekaj – ne skrbite, če niste najboljši igralec v okolici – pomembno je, da se zabavate. Lahko ostanete doma in se še enkrat udeležite tistih spopadov na spletnih strežnikih ali pa se pridružite pravi zabavi, ki vas čaka naslednji vikend. Odločitev je vaša.

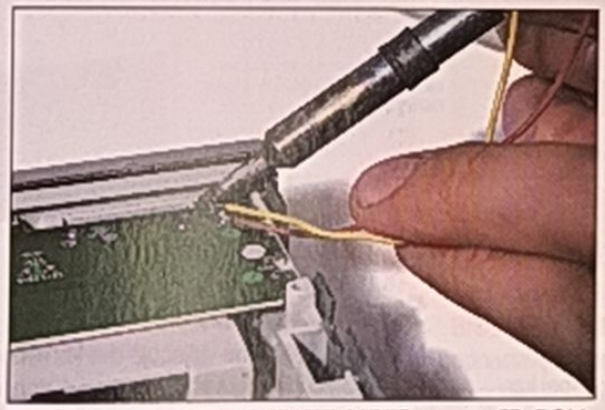
PCF

>> OMEJITEV JE VAŠA DOMIŠLJIJA

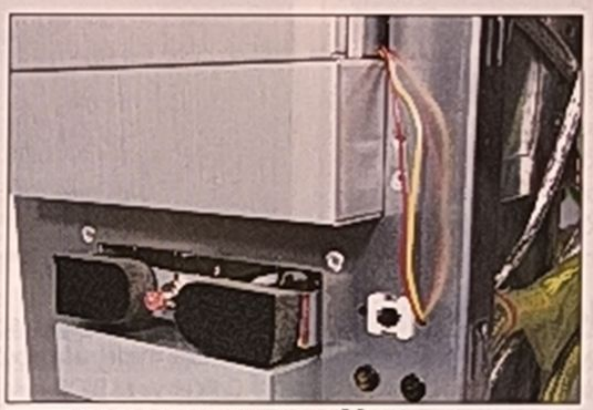
Vas je okužil virus modificiranja? Marsikaj še lahko storite...

Ko pričnete modificirati svoj računalnik, se je težko zaustaviti, saj se boste iz dneva v dan zavedali, da lahko še nekaj malega postorite na svojem ohišju. Pri tem vas bodo seveda omejevali le vaša domišljija in rokodelske spretnosti. Vedno pa imejte v mislih to – tudi najbolj preproste modifikacije lahko poškodujejo vašo opremo, v vsakem primeru pa boste izgubili garancijo nanjo. Ko se odpravite po tej poti, lahko torej pričakujete, da bo na njej vsaj toliko neuspehov, kot uspehov.

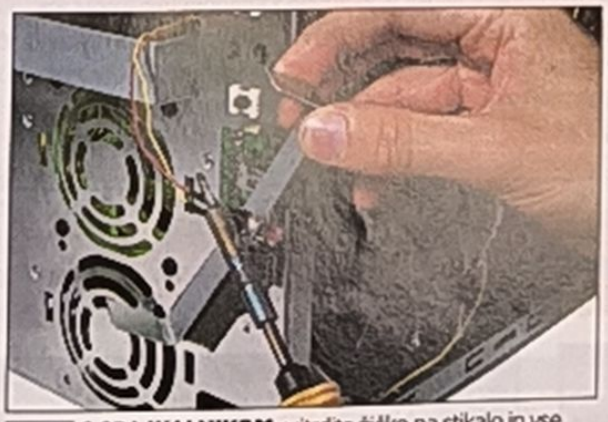
Prikriti CD pogoni postajajo vedno bolj pogosti – potisnite na določenem delu ohišja in, hip-hip-hip, razkrije se pogon. Druga možnost je, da izdelate stikalo in ga skrijete za prazno prekrivalo za 3,5-palčno enoto. Tukaj vam pokažemo, kako to storiti...



01 **ODSTRANITE KOVINSKI OKVIR** z enote CD-ROM in s spajkalnikom pritrdite žički na pripadajoča mesta na PCB. Zaščitite jih s silikonskim lepilom.



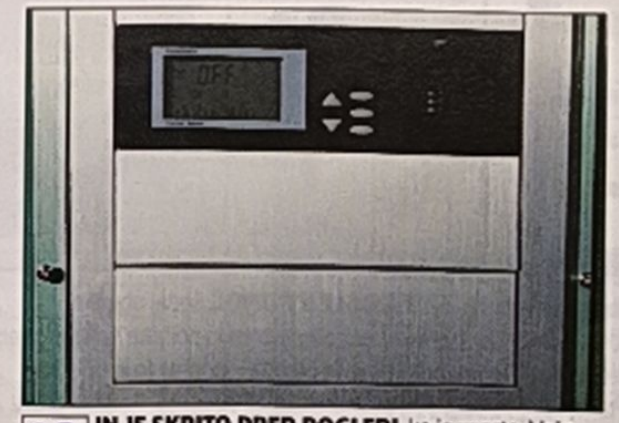
02 **IZDELAJTE KROVNO PLOŠČICO** in nato namestite stikalo na prosto razširitveno mesto.



03 **S SPAJKALNIKOM** pritrdite žičko na stikalo in vse skupaj izolirajte z zaščitno folijo.

04 **ZALEPITE PREDNI ŠČITEK** na stikalo. Režo med ščitkom in krovno ploščico zapolnite s peno.

05 **PA JE GOTOVO** – pladenj, ki se odpre s čarobnim pritiskom na skrito stikalo.



06 **IN JE SKRITO PRED POGLEDI**, ko je zaprto. Vaše modifikatorske spretnosti so skokovito narasle.

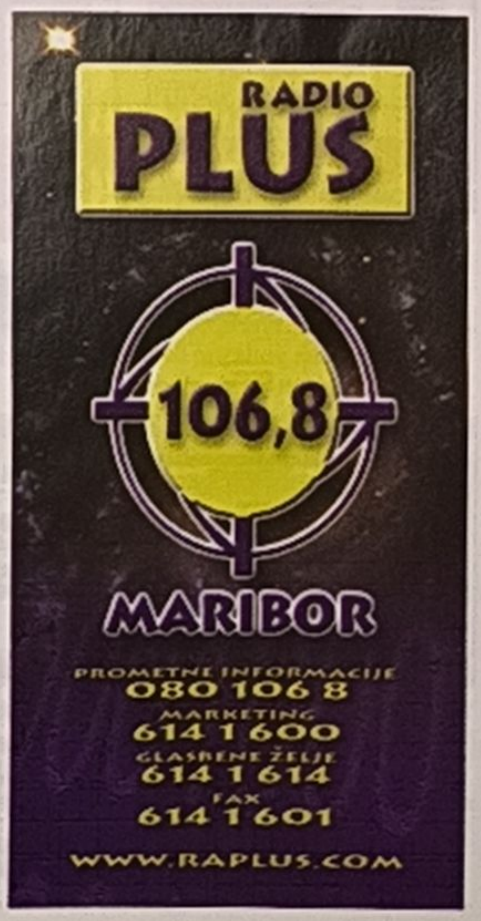
Takoj bi jim rekel: "Ma daj, nehaj." Na Slo-Techovem NEST.2003 je prišlo 100 ljudi z lastnimi računalniki – večina se jih med seboj do tega dne ni poznala. Kdor ne verjame, naj poskusi.

Nest.2003 je poleg igranja ponudil tudi domiselna predavanja. Ali bi morali tudi organizatorji drugih LAN-ov na podoben način razširiti ponudbo in tako privabiti več igralcev?

Odvisno, kakšen namen ima igralec. Če si želi le tega, da bo tri dni neprestano igral, so v tem aspektu predavanja odvečen element. Takih ljudi je pri nas bilo malo, saj je bil odziv na predavanja odličen. Med predstavitvijo vgrajevanja vodnega hlajenja se je okoli predavatelja zbrala gruča vsaj tridesetih ljudi. Predavanja pa niso bila namenjena samo igričarjem, ampak tudi obiskovalcem brez računalnika. S stališča organizatorja je odvisno, kaj želi pripraviti. Mi smo dogodek razširili izven meja navadne LAN zabave in upali, da je bil koncept zanimiv. Očitno nam je uspelo.

Kakšna so tvoja priporočila igralcem pred obiskom LAN zabave?

Naspi se in se pripravi na vožnjo. S seboj vzemi nekaj malega denarja, spodnje perilo, zobno ščetko, milo, in, nujno, brisačo. Ohišje daj v avto tako, da se med vožnjo ne bo prevračalo, monitor pa postavi na mehko podlago, s steklom navzdol. Vse potrebno kablovje stlači v nahrbtnik, kjer imaš prej omenjene stvari in se odpravi na pot. Bodi dobre volje in poskusi na LAN-u tudi kaj spati.



↘ OSNOVNE PLOŠČE

NADGRADNJE BIOS-A

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 20 MINUT

Kar sprijaznite se – programska oprema za vašo osnovno ploščo je zastarela. Z nadgradnjo BIOS-a lahko pridobite nove možnosti.

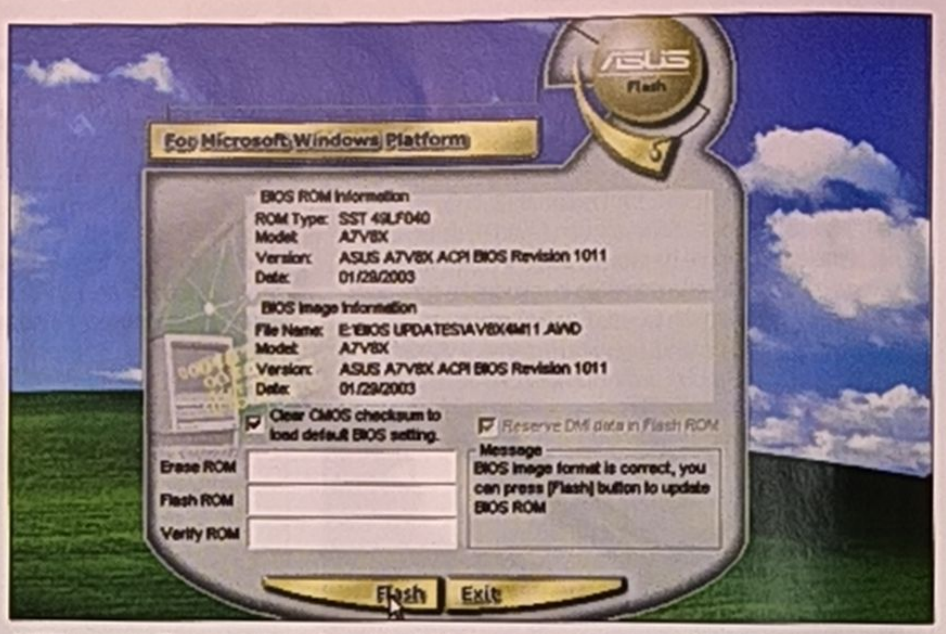
24-KARATNI TRIK

>>ZAŠČITITE SVOJ BIOS

VARNOSTNA KOPIJA
Večina čipov z BIOS-om zna zaznati napačno datoteko z BIOS-om in ne dovoli nalaganja, določene starejše plošče tega ne podpirajo, rezultat napake pa je mrtva osnovna plošča. Da bi se temu izognili, so pri Gigabytu pričeli proizvajati čipe z dvojnim BIOS-om. Z orodjem BIOS Savior (**www.biosupgrade.co.uk/biossaviour.htm**) lahko ustvarite lasten čip z dvojnim BIOS-om. Odstranite originalni čip z BIOS-om, priklopite BIOS Savior in nato vstavite čip nazaj. Skopirajte nastavitve BIOS-a na nov čip. Nato boste lahko med oberna preklapljali s pomočjo majhnega stikala, ki je nameščeno na zadnjo stranico ohišja.

Eden od ključev pri določanju delovanja vašega sistema je BIOS, ki zaznava in nastavlja vašo strojno opremo tako, da bo ta pripravljena na kateri koli operacijski sistem, ki ga nameravate namestiti. Eden od načinov za izboljšanje delovanja so spremembe v nastavitvah BIOS-a, drugi pa nadgradnja BIOS-a na najnovejšo različico.

Nadgradnja je zanesljiv način za odpravljanje hroščev, podaljšanje življenjske dobe vaše osnovne plošče z dodajanjem podpore za novejše procesorje in izboljševanje delovanja z novimi možnostmi nastavitev. Ker pa je BIOS shranjen v čipu na osnovni plošči, pa morate med nadgradnjo biti izjemno previdni. Če namestite napačen BIOS, obstaja možnost, da plošča ne bo več hotela delovati. Na srečo pa večina programov za nadgrajevanje BIOS-a ne deluje, če poskusite BIOS nadgraditi z napačno datoteko.



ASUS-ovo orodje zazna, kateri model plošče imate, ter sname nadgradnjo.

Spravite ploščo v pogon

Najprej je potrebno ugotoviti proizvajalca vaše osnovne plošče in številko modela le-te. Če nimate priročnika za osnovno ploščo, izklopite računalnik, odklopite napajalni kabel, se ozemljite in odprite ohišje – večina proizvajalcev osnovnih plošč svoj naziv in naziv plošče natisne nekam na ploščo.

Če takšnega napisa ni, sledite vodiču v treh korakih spodaj. Če še vedno niste prepričani o točnem nazivu modela plošče, obiščite spletno stran proizvajalca in s pomočjo opisov identificirajte model vaše plošče.

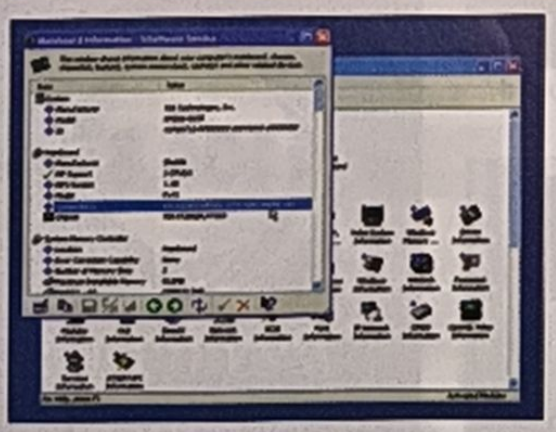
Odličen vir za BIOS-e, še posebej kar zadeva identifikacijo plošče in iskanje orodij za nadgradnjo, je stran **www.wimsbios.com**, ki je polna nasvetov in odgovorov na različna vprašanja, povezana z BIOS-om. Še posebej priporočamo obisk lastnikom ASUS-ovih osnovnih plošč, saj bodo na strani našli uporabno orodje, ki zazna, sname in namesti pravilno nadgradnjo osnovne plošče v Windows.

Strah pred BIOS-om

Nadgradnja običajno vključuje dve komponenti – samo datoteko z BIOS-om, v kateri je dejanska koda BIOS-a, in orodje, ki je potrebno za namestitev nadgradnje BIOS-a. Večina proizvajalcev osnovnih plošč ponuja BIOS in orodje za nadgradnjo v eni sami komprimirani datoteki, a vseeno preverite, če je potrebno dodatno sneti potrebno orodje.

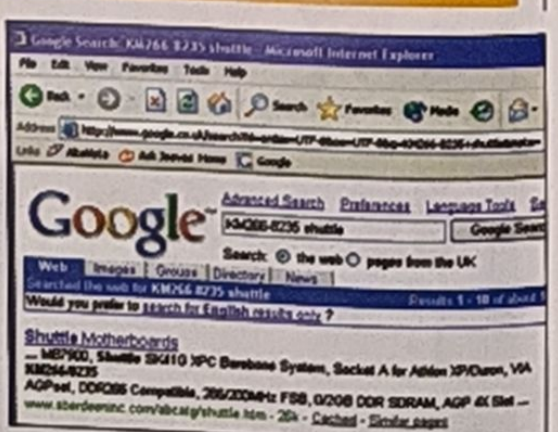
Običajen proces nadgradnje BIOS-a vključuje ustvarjanje diskete z osnovnimi

>>OSNOVNO OGLEDOVANJE Izbrskajte točen model vaše osnovne plošče.



01 KDO JE KDO? Uporabite *SiSoft Sandro* (na disku), da ugotovite, kdo je proizvajalec vaše osnovne plošče in kakšen nabor in BIOS imate. Pojdite na **Mainboard Information→Mainboard**. Če tukaj ni uporabnih podatkov, pojdite na **www.wimsbios.com** ali **www.motherboards.org/moboidtools.html**.

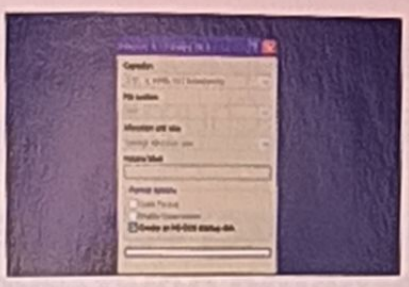
02 GOOGLE V POMOČ Sedaj obiščite **www.google.com** in poiščite spletno stran proizvajalca vaše plošče – odprite jo in poiščite razdelek za snemanje ali podporo. Poiščite prave datoteke s pomočjo specifikacij, podrobnosti o naboru ali s pomočjo spletnega priročnika.



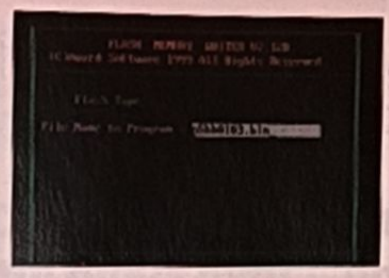
03 NIZANJE Če na ta način ne najdete svoje osnovne plošče, pojdite nazaj v Google in v iskalno vrstico vnesite celoten niz BIOS-a. Če ne bo rezultatov, poskusite z manjšim delom niza in si oglejte rezultate. Če je rezultatov preveč, iskalnemu nizu dodajte naziv proizvajalca.

>>NADGRADITE BIOS

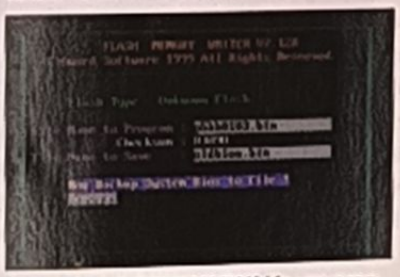
Kako nadgraditi tipičen Awardov BIOS.



01 FORMAT Formatirajte disketo. V Win 98 in ME označite možnost **Copy system files**; uporabniki Windows XP označite **Create an MS-DOS startup disk**. Ko je datoteka izdelana, skopirajte orodje za nadgradnjo in datoteko BIN na disketo.



02 ZAGON Z diskete zaženite računalnik. Ko se sistem zažene in se pojavi A:>, vtipkajte **awdflash.exe** in pritisnite [Enter]. Ko program to zahteva, vtipkajte ime datoteke BIN. Pritisnite [Enter].

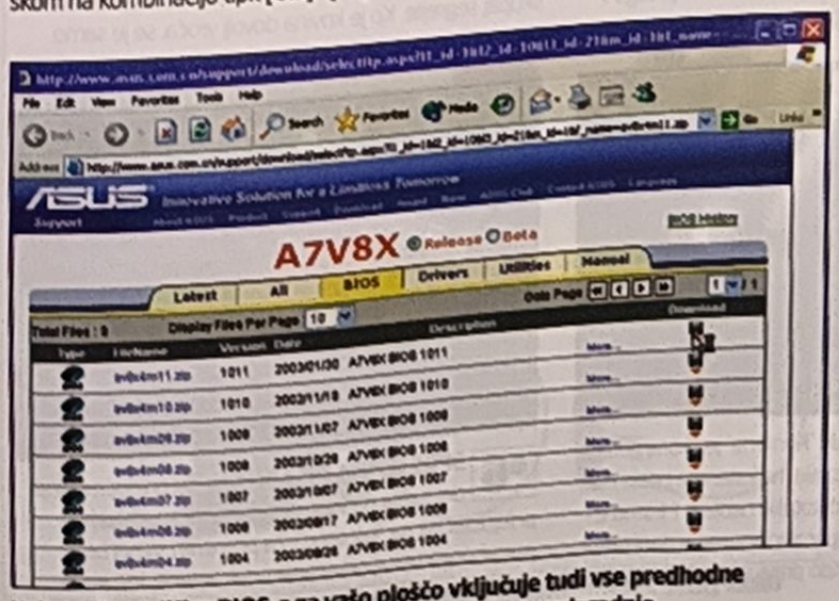


03 DA BOSTE VARNI Ko vas program vpraša, če želite ustvariti varnostno kopijo obstoječega BIOS-a, pritisnite [Y] in ga shranite na disketo. Ne ugašajte računalnika, dokler nadgradnja ni zaključena in vas program ne zaprosi, da odstranite disketo in ponovno zaženete računalnik.

04 VSE POSTAVLJENO Ko se sistem postavi, ponovno zaženite računalnik in zaženite nastavitve BIOS-a. Vse nastavitve v BIOS-u se pred nadgradnjo namreč ponastavijo na privzete vrednosti, zato jih priredite po lastnih željah.

zagonskimi datotekami za MS-DOS. Na disketo skopirajte še orodje za nadgradnjo in datoteko BIN in pripravljeni ste za delo – oglejte si zgornji vodič. Določene novejše osnovne plošče omogočajo nadgradnjo BIOS-a kar iz Windows – glavni predstavnik te struje je ASUS, določene osnovne plošče pa se ponašajo z že vgrajenim orodjem za nadgradnjo, ki ga lahko med zagonom aktivirate s pritiskom na kombinacijo tipk [Ctrl]+[F2].

Najpomembneje je prebrati navodila, ki so vedno priložena nadgradnji BIOS-a. Različne plošče in BIOS-i se nadgrajujejo na različne načine, zato poskrbite, da se boste pozanimali o pravilnem načinu nadgradnje. Ti so si sicer precej podobni, tiste majhne razlike pa lahko privedejo do prave katastrofe. Če niste prepričani, raje najprej postavite vprašanje na našem forumu in počakajte na odgovor bolj izkušenih. **PCF**



Najnovejša različica BIOS-a za vašo ploščo vključuje tudi vse predhodne popravke, zato ni potrebno sneti več kot eno samo nadgradnjo.

↘ REGISTER

PRILAGODITVE

Izboljšajte delovanje PC-ja.

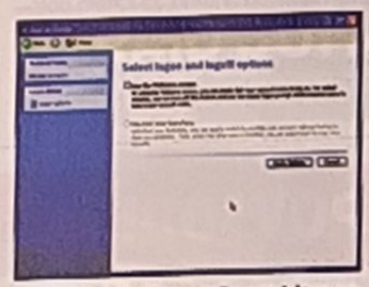
Z manjšimi posegi v register lahko pridobite boljši nadzor nad Windows. To početje je čisto varno, dokler seveda ne pozabite na izdelavo varnostne kopije registra in sprememb ne izvajate na slepo. V meniju File poiščite torej možnost Export.

Ali vaš PC uporablja več ljudi? Zakaj jim ne bi pustili sporočila, ki jih bo pričakalo, ko se naslednjič prijavijo? Da bi zadeva delovala, je potrebno onemogočiti hitro preklapljanje med uporabniki in pozdravni zaslon, kar pa dosežete preko nadzorne plošče. Na ta način lahko drugim puščate kakršna koli sporočila.

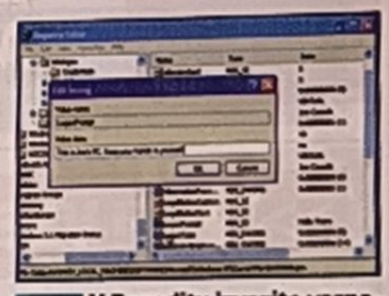
Prilagoditev, ki onemogoči namige, je lahko bolj nadležna od podtaknjenega odvajala, zato vas tukaj opominjamo nanjo. Spreminjanje naziva My Computer, ki bo prikazoval trenutnega uporabnika in računalnik, pa bo vsaj za trenutek impresioniralo vaše prijatelje. **PCF**

>>SPREMENITE

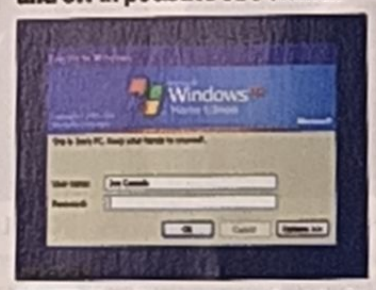
Prevzemite nadzor nad vašim sistemom.



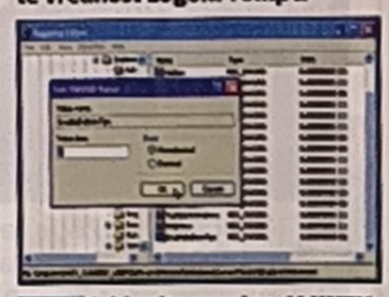
01 Izključite možnost hitrega preklapljanja med uporabniki in pozdravni zaslon. V nadzorni plošči izberite User Accounts⇒Change the way users log on and off in počistite obe okenci.



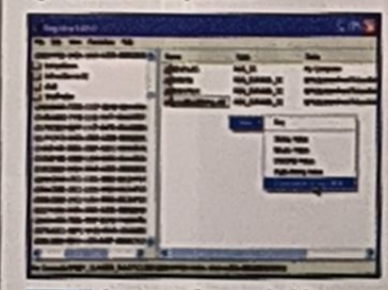
02 V Regeditu izvozite varnostno kopijo registra. Poiščite: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon in ustvarite vrednost LogonPrompt.



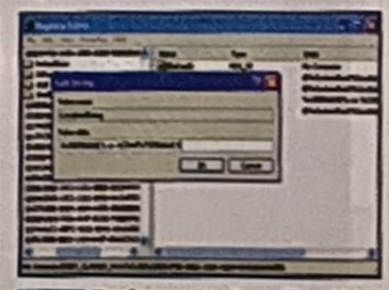
03 Uredite novo vrednost, da bo vključevala besedilo, ki ga želite prikazati v prijavnem oknu. Zaprite Regedit in se odjavite, da preverite, če je bila sprememba uspešna.



04 Izklopite namige. V HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced ustvarite ali priredite EnableBalloonTips. Vrednost naj bo 0.



05 Spremenite naziv My Computer. Poiščite HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D} – identificirajte niz s prvimi heksadecimalnimi znaki.



06 Preimenujte LocalizedString v LocalizedString.old. Ustvarite razširljiv niz, imenovan LocalizedString in ga spremenite v %USERNAME% on %COMPUTERNAME%.

↘ BREZŽIČNA OMREŽJA

NAREDI ANTENO SAM

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 30 MINUT

Širjenje dometa vaše Wi-Fi povezave vključuje le nakup konzerve pasje hrane. Pokukali smo torej v notranjost Pedigree Chuma.

24-KARATNI TRIK

>>NETSTUMBLER

IZOBILJE ZA "KONTENO"
Za vse izdelovalce "konten" obstaja fantastična aplikacija, ki je ne smete spregledati. Imenuje se Netstumbler, najdi pa jo boste na našem disku. Z njeno pomočjo lahko testirate moč signala vaše povezave, prav tako pa lahko izvohate druge povezave v vaši bližini. Za uporabo potrebujete PC z brezžičnim pretvornikom – če postavljate brezžično omrežje tega že tako ali tako imate. Za podrobnosti se odpravite na stran **www.netstumbler.org**

Torej ste usposobili brezžično omrežje (pokukajte na stran 38 v PCF Hubu) in ste prav zadovoljni s samim sabo. Sedaj se lahko v omrežje priklopite kjer koli v vašem domu, če ste pa dostopno točko dovolj zvito namestili, pa lahko po spletu brskate tudi na vrtu. Ni slabo.

Ko zapustite svoj topli domek pa se povezava oslabi, ker ima vaša dostopna točka večsmerno anteno, ki ima, čeprav je kar zmogljiva, le omejen doseg. Vse pa še ni izgubljeno. Za vse, ki bi svojo brezžično povezavo radi uporabljali malce dlje od hiše, se rešitev skriva v konzervi pasje hrane.

Z doma narejeno anteno, za katero potrebujete konzervo pasje hrane, bakreno žico in nekaj konektorjev, lahko svojo povezavo do

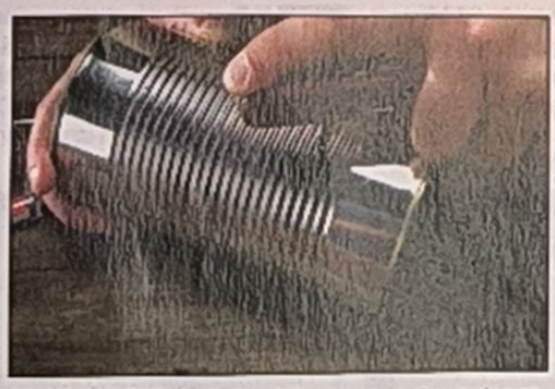
S "konteno", narejeno iz konzerve pasje hrane, lahko svojo internetno povezavo usmerite na razdalje več sto metrov...

interneta "usmerite" do razdalje sto in več metrov (v primernih pogojih celo kilometrov). Za razliko od antene na vaši dostopni točki, je naša "kontena" usmerjena – vaša dostopna točka namreč pokriva 360°, "kontena" pa le 30°. To seveda pomeni, da jo je potrebno kar natančno usmeriti proti prejemniku. To je odlično, če imate prijatelja, ki je doma nedaleč stran, in bi rad izkoristil vašo povezavo do interneta ali obratno. Rešitev je prav tako uporabna, če imate fiksno mesto, s katerega se redno prijavljate na internet. Le usmerite "konteno" v pravo smer in stvar je rešena.

Po pasje

Usmerjene antene so prav pasje drage, saj boste že za povprečen model odšteli vsaj 30 tisočakov. Če se pa lotite izdelave lastne antene, bo ta strošek takoj znatno nižji, saj vas bo vse skupaj stalo le nekaj tisočakov, po končanem delu pa boste imeli občutek zadoščenja in kupček pasje hrane za nagrado.

>>WI-FI VSEPOVSOD! Izdelava "kontene" je enostavna, ko imate pravo konzervo.



01 LUKNJE V tabeli poiščite pravo vrednost obsega vaše konzerve in označite, kako daleč od roba konzerve je potrebno narediti luknjo. Uporabite kvalitetno orodje in poskrbite, da bo luknja velika le toliko, da boste vanjo namestili bakreno podnožje za sondo.

02 POPOLNO UJEMANJE Odrežite kos bakrene žice premera 1,7mm na 2,85cm. Ko jo namestite v okov priključka N-tip, ne bi smela meriti več kot 3,17cm. Če je vse po sreči, se žica popolnoma prilega v okov, če ne, pa bo potrebnega nekaj spajkanja.

03 VROČE OPRAVILO Če bo potrebno uporabiti spajkalnik, ne obupajte. Na področje, ki ga želite spajkati, nastavite nekaj cina, nato pa s spajkalnikom vse skupaj segrejte. Ko je kovina dovolj vroča, se je samo dotaknite s spajkalnikom in staknite dele.

04 LEPLJIVO Da bi sondo stabilno namestili na konzervo, bomo uporabili sekundno lepilo. Poskrbite, da bodo vsi stični deli čisti, nato pa namažite lepilo najprej na konzervo, nato pa še na spodnji del sonde. Sedaj oboje staknite in kakšno uro v zračnem prostoru.

05 NA TRDNIH NOGAH "Kontena" je skoraj gotova. Sedaj potrebujete stojalo, na katerega boste namestili konzervo, da se ne bo kotalila naokoli. Mi smo izbrali majhno stojalo za fotoaparat in konzervo nanj pritrdili s samolepilnim trakom. Kdo pravi, da smo površni?

06 SPREJEMNA PISARNA Sedaj priklopite tanjši del kabla na vašo dostopno točko, debelejši priključek pa na "konteno". Za primeren signal bo potrebnega nekaj obračanja nove antene, kar pa že spada med zabavna opravila.

MERE KONZERV

Preden kupite konzervo, si oglejte to tabelo, saj so v njej vključene vse nujno potrebne informacije.

Premer konzerve								
7,62	7,93	8,25	8,75	8,89	9,2	9,52	9,84	10,16
Razdalja od dna konzerve do luknje (1/4 vodilne valovne dolžine).								
9,84	5,83	5,58	5,33	5,08	5,08	3,4	3,29	3,29
Konzerva bi naj bila daljša kot (3/4 vodilne valovne dolžine)								
28,19	21	18,28	16	15,49	13,57	13,2	13,07	12,82

Vrednosti v centimetrih (podrobnejše meritve lahko najdete na **www.csgnetwork.com/antennawmcalc.html**)

Sekundno lepilo bo varno fiksiralo sondo. Seveda konzervo prej izpraznite.

Takšni kabli so poceni, a najprej preverite, kakšnega potrebujete, da ne boste metali denarja stran.

Preden se sploh lotite podviga, preverite, če vaša dostopna točka sploh podpira priključitev zunanje antene (večina ima to možnost). Naslednji korak je temeljit pregled dokumentacije, priložene dostopni točki ali osebna poizvedba pri proizvajalcu, kjer boste ugotovili, za kak tip priključka gre – lahko gre za TNC (Linksys, Cisco), SMA (Netgear, D-link) ali Lucent (Buffalo).

Znanstvena fantastika

Ko poznate tip priključka za vašo dostopno točko, kupite kabel, ki ima na eni strani N-moški priključek, na drugi pa takega, kot je primeren za vašo dostopno točko. Takšne kable lahko dobite pri prodajalcu, kjer ste kupili dostopno točko ali v specializiranih trgovinah.

Naslednja stvar, ki jo potrebujete, je okov N-tipa (ta "sonda" je nameščena na konzervo, nanjo pa nato priklopite kabel). Vse potrebno lahko za nekaj drobiža dobite v specializiranih trgovinah. Potrebovali boste še nekaj bakrene žice s premerom okrog 1,7mm, ki jo boste namestili na eno stran vodila za konektor v konzervi.

Za konec pa si pripravite še ravnilo, s pomočjo katerega boste najlažje poiskali pravo konzervo. Mi smo se odločili za preizkušeno varianto s pasjo hrano. Zelo pomembno je izbrati konzervo s pravim obsegom in prave dolžine (za podrobnosti si oglejte tabelo). Ko je vse nared, se lahko zabava prične – izdelajte svojo "konteno".

PCF

Vsa orodja za izdelavo "kontene", predstavljena na enem mestu. Sedaj lahko svojo brezžično povezavo uporabljate na precej večjih razdaljah.

↘ TRDI DISKI

ZDRUŽITE DISKE V RAID

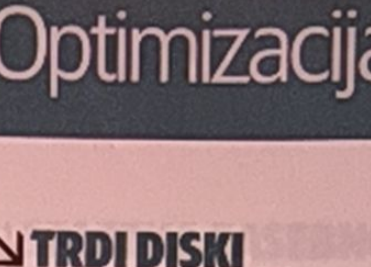
Pretvorite dva trda diska v enega za dodatno varnost ali višjo hitrost.

Krmilniki RAID so postali čisto običajen dodaten na novejših osnovnih ploščah, a so le redko uporabljani. Za domače potrebe poznamo dve vrsti RAID-a, obe pa zahtevata povezavo dveh trdih diskov. RAID 1 je podvojen oz. zrcaljen, kar pomeni, da so podatki na obeh povezanih diskih identični. Če se kaj zalomi, lahko tako hitro obnovite podatke, je pa draga rešitev, saj se dva diska uporabljata kot en sam. Polje RAID 0 poveča zmogljivosti, saj podatke razdeli med dverna diskorna, s čimer se podvoji hitrost dostopa do diska. To pa tudi pomeni, da bodo šli podatki na obeh diskih rakom žvižgat, če odpove eden od njiju. Če uporabljate diske različnih velikosti, ne boste mogli izkoristiti celotne kapacitete večjega diska, na narnestitev in delovanje pa odločilno vplivajo tudi različni prenosi.

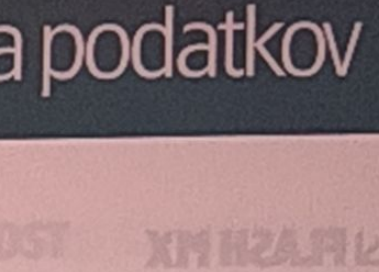
PCF

>>RAID DOMA

Izberite svoje polje RAID...



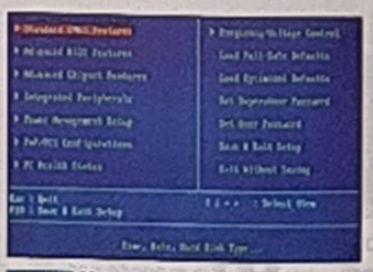
01 **Odločite se, katero polje RAID boste uporabili. RAID je mogoče postaviti s pomočjo programa, krmilnikov na plošči ali s pomočjo kartice RAID.**



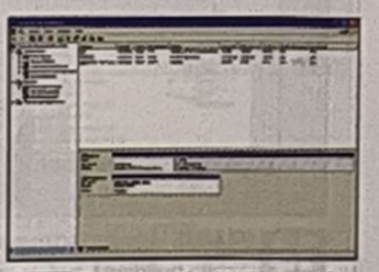
02 **Programski RAID je bolj priročen, saj je podprt v Windows NT, a je počasnejši in ni uporaben za zagon.**

03 **Preverite, če imate krmilnik RAID vgrajen na osnovno ploščo in vanj priklopite IDE kable. Če krmilnika nimate, kupite takega na vodilu PCI.**

04 **Izberite vaše trde diske. Priporočamo uporabo identičnih trdih diskov za RAID 0, za RAID 1 pa sta diska lahko različna, le enake velikosti naj bosta.**



05 **Ko se računalnik zažene, odprite BIOS in preverite, če so aktivirane vse možnosti za RAID. Med namestitvijo Windows namestite tudi gonilnik za RAID.**



06 **Po namestitvi Windows je polje RAID označeno in prepoznano kot en disk. Odvisno od izbire polja boste tako pridobili na varnosti ali hitrosti.**

FLASH MX

USTVARITE FLASH IGRO

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS ŠTIRI URE

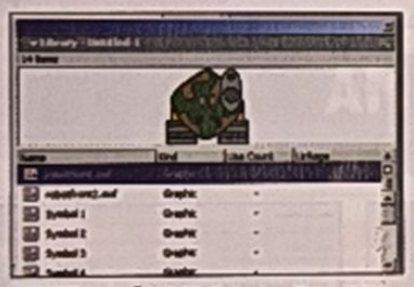
DRUGI DEL

Želimo ustvariti nekaj boljšega od Frankensteina. Nastajajo 2D liki, ki jih bo namesto strele v življenje spravi *Flash*.

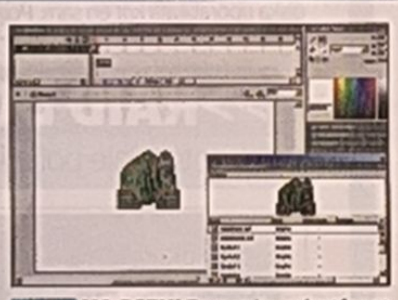
Ta mesec bomo vzeli like, ki smo jih ustvarili prejšnjikrat in jim s pomočjo *Flash MX* dodali animacije. Igri je usojeno, da se bo znašla na spletu, zato stvari ne bomo zapletali – poslovite se torej od nagrad za naj animatorja. Kljub temu pa lahko s preudarno izbiro slik, ki jih boste uporabili, na koncu dobite vsaj priljubljeno povprečje. Glavna skrb je, da bo datoteka čim manjša – to lahko dosežete z ozadjem z malo podrobnostmi, na ta račun pa v središče postavite glavne objekte, ki se tako lahko ponašajo z nekaj več barvami in gibi ter seveda spodobno animacijo. Demo *Flash MX* lahko najdete na tokratnem disku, prav tako vse datoteke, ki so uporabljene v tem vodiču. Naslednji mesec pa bomo zagrizli v nekoliko bolj zapletene funkcije. **PCF**

>>PREMIKA SE

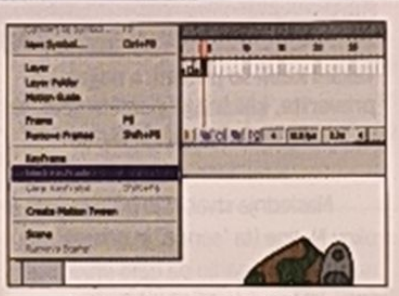
Flash MX je idealen za izdelavo animacij v spletnih igrah.



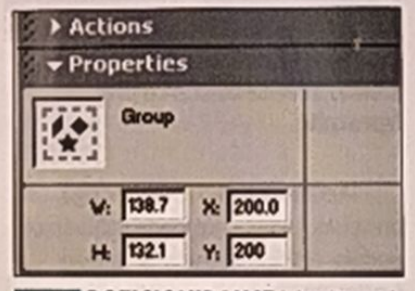
01 UVAŽANJE Odprite *Flash MX*, pojdite na **File⇒Import to library**, nato izberite **robotfront.swf** in **robotfront2.swf**. Da boste videli okno s knjižnico, pojdite na **Window⇒Library**. Videli boste datoteki in komponente.



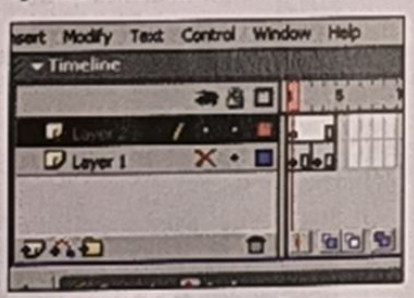
02 NA SCENI Potegnite **robotfront** na delovno površino, potem pojdite na časovni trak. Želimo podobo na dveh sličicah, zato kliknite na drugi okvir in pojdite na **Insert frame** ([F5]), da dobite podobo na obeh.



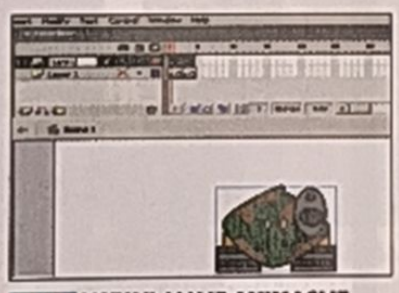
03 DODAJANJE GIBANJA Kliknite na tretjo sliko na traku, potem pa pojdite na **Insert⇒Blank key frame** in potegnite **robotfront2.swf** na sceno. Potem ponovite prejšnji korak, da dodate še en okvir.



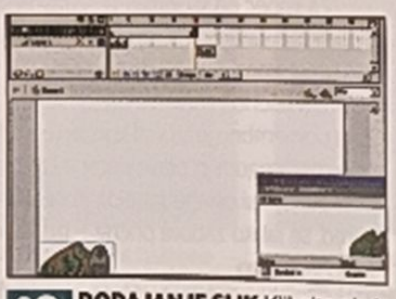
04 POZICIONIRANJE Izberite prvi sličici, potem v oknu **Properties** na dnu zaslona, nastavite vrednosti za X in Y na 200. Ponavljajte to za podobo v stikalu tri in štiri.



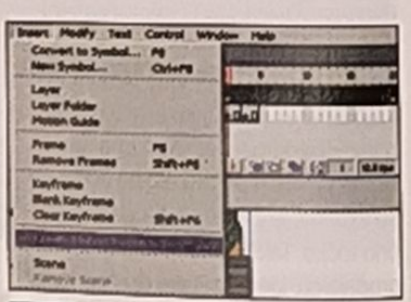
07 NAZAJ Da bi se vrnilo na sceno, pojdite na **Edit⇒Edit Document** ali kliknite povezavo do scene. Sedaj dodajmo nekaj gibanja. Ustvarite novo plast, **Insert⇒Layer**, potem skrijte prvo plast s klikom na krog pod očesom.



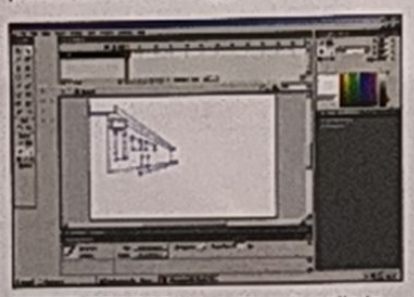
08 VSTAVLJANJE ANIMACIJE Kliknite na ime **layer1** in ga preimenujte v **tank1**, potem kliknite na prvo sličico. Tako kot ste to storili v koraku dve, sedaj potegnite **tank** iz knjižnice na delovno površino.



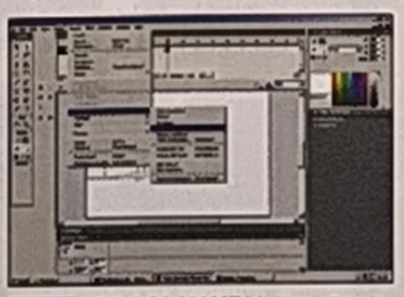
09 DODAJANJE SLIK Kliknite okvir 19, pritisnite [F5], potem 20 in pritisnite **Insert⇒Key Frame**. Kliknite prvo sliko in spremenite vrednosti X in Y na 10, potem kliknite 20 in premaknite podobo s spodnjega konca.



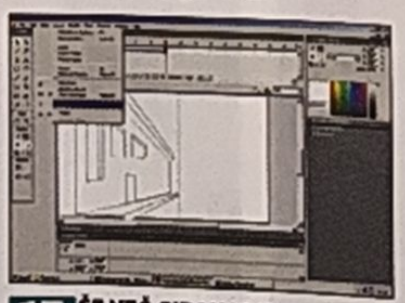
10 GIBANJE Izberite vse v tank plasti kot prej in pojdite na **Insert⇒Create motion tweening**. Če greste na časovni trak in potegnete rdeč časovni indikator, boste videli, da se tank premika po zaslonu.



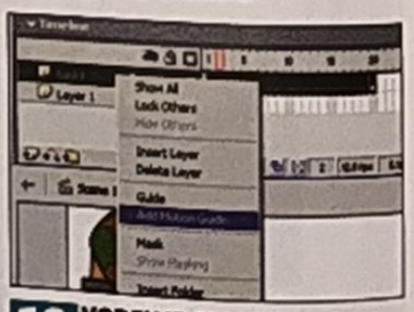
13 OZADJE Ustvarite animacijo in uvozite **building1.swf**. Iz orodij izberite puščico in izberite zgradbo ter se prepričajte, da je grupirana – **Modify⇒Group**. Premaknite zgradbo na levo stran zaslona.



14 PRILAGAJANJE Večino gibanja je mogoče narediti s skaliranjem. Ustvarite uvodno sličico pri sliki 15. Izberite zgradbe na delovni površini, pojdite na **Modify⇒Transform⇒Scale** ter zmanjšajte širino in nagib.



15 ŠE VEČ GIBANJA Kot prej izberite vse sličice na časovnem traku in pojdite na **Insert⇒Create motion tweening**. Potem to spremenite v animacijo na enak način, kot ste to storili s tankom.



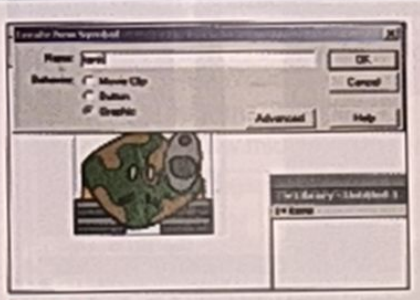
16 VODENJE GIBANJA Vrnite se na enostavno animacijo. Kliknite z desnim gumbom na plasti s tankom in izberite **Motion Guide** – ustvari se nova plast. Uporabite pero, da narišete črto – podoba se pomakne in animira do črte.

Postrezite si z 2D liki iz prejšnjega diska in v *Flash* uporabite neka domišljije...

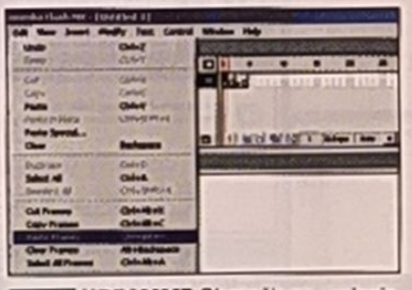
24-KARATNI TRIK

>>HITER KOT BLISK

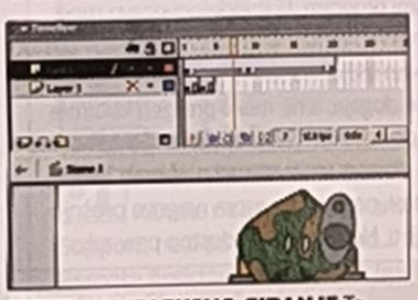
VEKTOR *Flash* uporablja vektorski format datotek – to mu omogoča, da ustvarja kompleksne slike, a hkrati ohranja velikosti datotek neverjetno majhne. **BITMAP** Spreminjanje iz bitne slike v vektorski način, je izjemno uporabno orodje. Uvozite bitno sliko, uporabite kazalec, da jo izberete, in pojdite na **Modify⇒Trace bitmap**. To spremeni sliko v vektorsko – po uporabi zbrišite izvirno bitno sliko in tako zmanjšajte velikosti datotek.



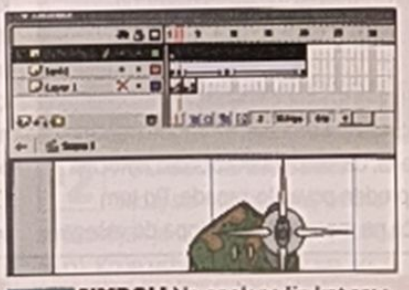
05 ANIMACIJA Izberite vse sličice, tako da pritisnete na prvo, držite [Shift] in kliknete na četrto. Pojdite na **Edit⇒Copy Frame**. Pojdite na **Insert⇒New symbol**, ga poimenujte tank in izberite **Movie Clip** ter **OK**.



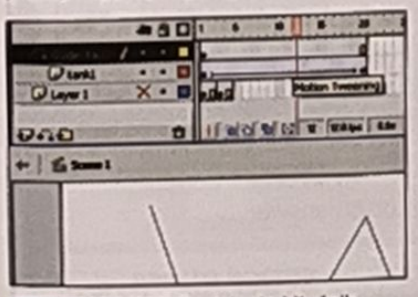
06 UREJANJE Območje za urejanje animacije zamenja delovno površino. Kliknite na prvo sliko v časovnem traku in pojdite na **Edit⇒Paste frames** ali [Ctrl]+[Alt]+[V]. Vaša animacija je sedaj film v knjižnici in čaka na uporabo.



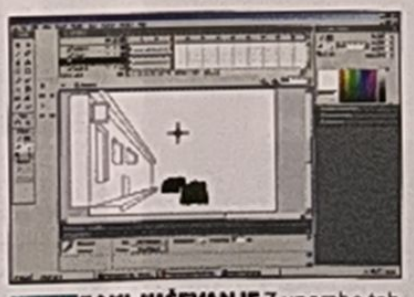
11 KOMPLEKSNO GIBANJE Ta animacija je sveta preproščina, a z nekaj preprostih sekvenc in uporabo vodilnih slikic ter z zapolnjevanjem vmesnik sličic lahko ustvarite na pogled precej bolj prepričljivo gibanje.



12 SIMBOLI Na enak način kot smo ustvarili tirno gibanje za tank, uvozite **flyerfront.swf** in uporabite simbol tanka, da ustvarite streljanje. Enostavno povečajte sprednji del (flyer front) in nato ustvarite video sekvenco.



17 VODILNI Dodajanje ključnih sličic vzdolž črte vam omogoča obračanje in prilagajanje tanka ter tako ustvarjanje realističnega gibanja. Sedaj lahko res vidite, da se vaša igra rojeva.



18 ZAKLJUČEVANJE Z uporabo teh tehnik, lahko ustvarite večino animacij in z dodajanjem novih sličic bolj kompleksno gibanje. Med animiranjem poskrbite za majhne datoteke, sicer bo zadeva na internetu počasna.

↘ SPLETNA ZASEBNOST

PRIKRIJTE SLEDI

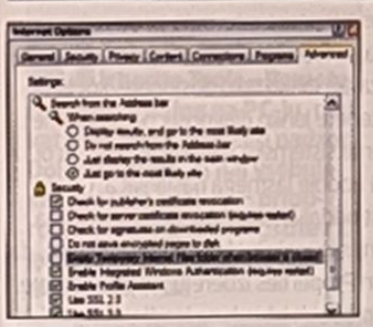
Zaščitite svojo zasebnost.

NA DISKU

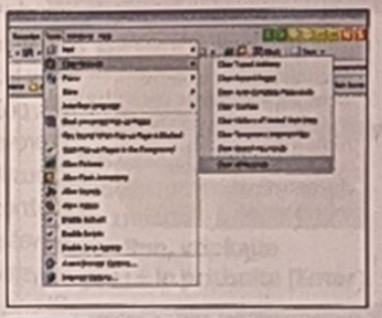
Kar koli naredite na spletu, ostanejo dokazi o vašem početju – kar zna biti problem. Morda ste najstnik, ki išče določene informacije, o katerih se nerad pogovarja s svojimi starši ali pa imate e-poštno afero z morilko v zaporu. Vsakdo ima zasebne stvari, ki jih želi skriti pred preveč radovednimi očmi. Zbrišete lahko predpomnilnik vašega brskalnika in datoteke v mapi Zgodovina, če pa menite, da potrebujete nekaj močnejšega, si omislite *Evidence Eliminator*, ki za vedno skrije vaše aktivnosti na spletu. Gre za precej uspešno zadevo, a kljub temu ne pozabite, da vas lahko podjetje opazuje med deskanjem na delovnem mestu, če pa kaj sumljivega naklepate doma, ima podatke o vaših dejavnostih tudi ponudnik internetnih storitev. **PCF**

>>SKRIJTE IN SPREMENITE

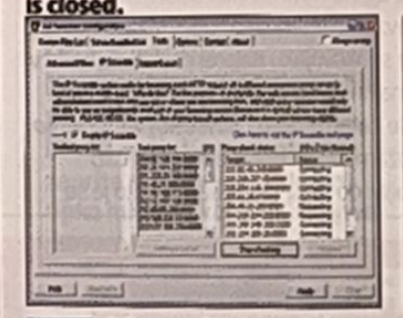
Ko vas daje paranoja...



01 ***IE*** **lahko izbriše predpomnilnik, ko ga zaprete: pojdite na Internet Options⇒Advanced⇒Security⇒Empty Temporary Internet Files when browser is closed.**



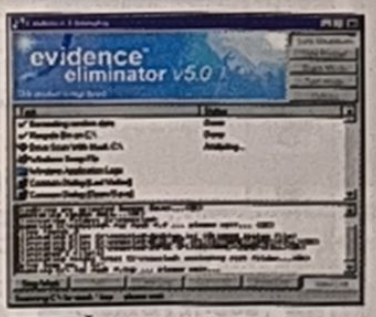
02 Dodatki kot je *Avant Browser* (na disku) vam omogočijo, da se dokazov, vključno z zgodovino in vtipkanimi besedami, rešite z enim klikom.



03 ***Ad-muncher*** **(prav tako na disku) se poigra z IP naslovom in ga zamaskira, medtem ko ste na spletu. Vsebuje tudi druga varnostna orodja.**

04 ***Hushmail*** **(www.hushmail.com) je kot *Hotmail* za brezupno paranoične. Omogoči vam pošiljanje enkriptiranih sporočil.**

05 Sporočila lahko zamaskirate tudi drugače. Programi kot je *Invisible Secrets* (demo na disku) lahko vaše sporočilo skrijejo v datoteko JPEG.



06 Če pa se počutite skrajno paranoično, je za vas *Evidence Eliminator* (da, tudi ta je na disku), ki bo za vami pospravil tudi najmanjše dokaze.

↘SISTEMSKE IZBOLJŠAVE V WINDOWS

POMOČ NA DALJAVO

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS ENA URA

Ob roku za zaključek revije nismo priporočljiva družba, zato je možnost za nudenje pomoči preko spleta mana z nebes.

24-KARATNI TRIK

>>OBVEZNA SMER

USMERJEVALNIKI

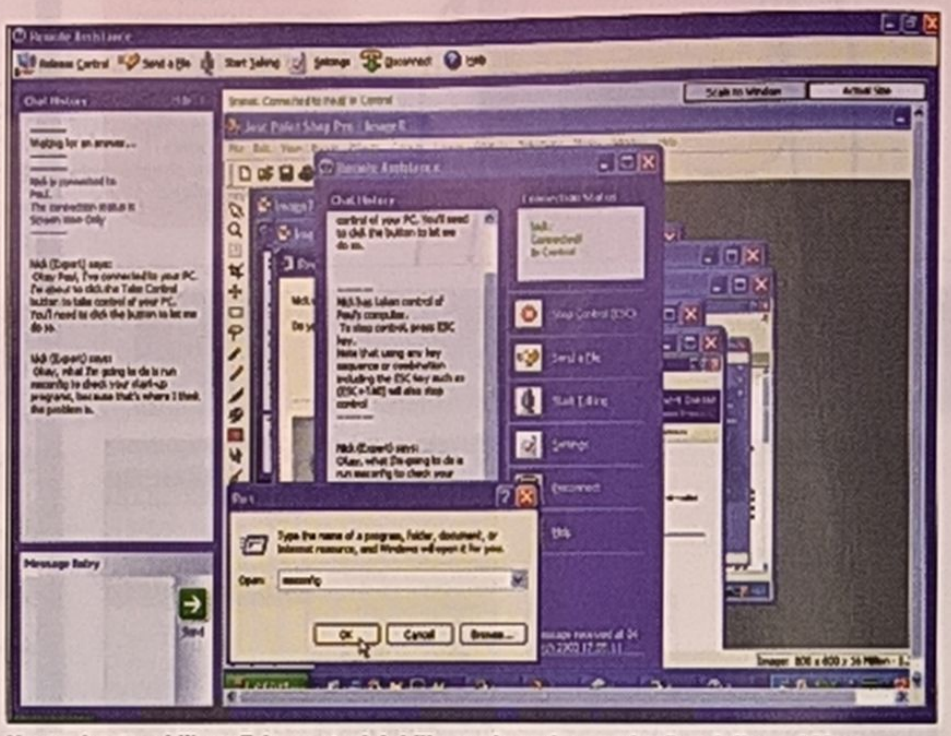
Če se želite povezati z drugim računalnikom preko protokola NAT, vam lahko ustvarjanje povezave z drugim računalnikom spodleti. Oseba, ki vam pošilja povabilo, naj za to uporabi e-pošto in ne Windows Messenger, da boste datoteko rcBuddy prejeli kot priponko. Medtem ko čakate na to, da bo datoteka prispela, preberite informacije na strani **http://win98private.net/remote_assistance.htm**, kjer je opisano, kako je potrebno ročno prirediti datoteko rcBuddy, da lahko dobite dostop tudi preko usmerjevalnika.

Pojasnjevanje težave s PC-jem drugemu zna biti zapleteno opravilo. Prav nič ne more nadomestiti soočenja s težavo in v še tako izčrpnem opisu problema pogosto manjka ravno najbolj ključen delček informacije, ki bi lahko močno olajšal rešitev. Osebni obisk nekoga, ki ima težave z računalnikom, pa tudi ni vedno praktičen ali izvedljiv, če je prijatelj v težavah oddaljen več sto ali celo tisoč kilometrov.

Oddaljen nadzor

Na srečo pa obstaja način, ki vam omogoča videti, kaj se dogaja na drugem računalniku z Windows XP preko interneta ali omrežja, imenuje pa se Remote Assistance. Do računalnika v težavah lahko tako dostopate, kot bi bil vaš, poženete lahko diagnostične programe in preverite sistemske nastavitve, brez da bi zapustili udobje lastnega naslanjača. Če je možnost oddaljenega dostopa omogočena na vašem računalniku lahko preverite tako, da v System Properties izberete jeziček Remote. Okenci pri obeh izbirah na jezičku morata biti označeni.

Če ne zaupate takšnim možnostim – zakaj ne bi kdo izrabil te iste možnosti za nepovabljen obisk v srce vašega PC-ja? – ne skrbite. Če ste novinec (kot oddaljeni pomočniki prevzetno imenujejo ljudi s težavo), morate strokovnjaku najprej poslati povabilo v obliki majhnega programčka in geslo. To je mogoče narediti preko *Windows Messengerja*, a so požarni zidovi ponavadi strašansko nezaupljivi do takšnih transakcij, zato je še najbolje uporabiti e-pošto z uporabo možnosti Help and Support Centre. Če imate težave s povezavo, preverite, če vaš požarni zid dovoljuje promet preko vrat 3389.

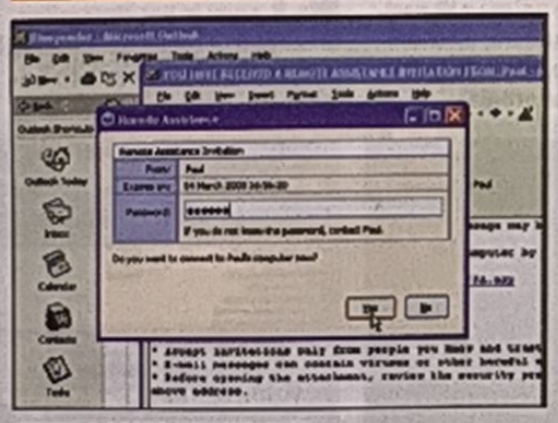


Ko ste, boste s klikom Take control dobili popoln nadzor nad računalnikom, ki je v težavah - če vam lastnik to seveda dovoli.

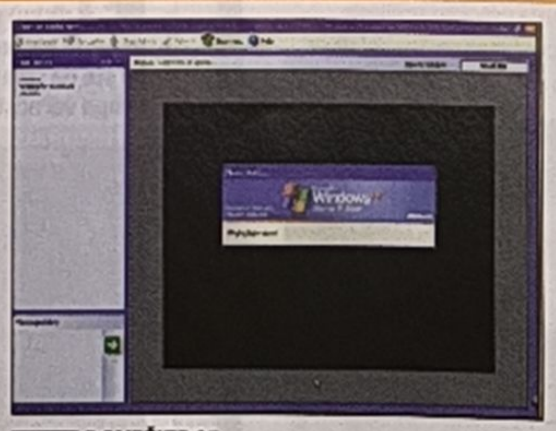
Vstop prepovedan

Drugi način za preprečevanje vstopa nepovabljenim je ta, da skupaj s povabilom določite tudi čas, preden povabilo zapade. Po tem času nihče ne more dobiti dostopa do vašega računalnika brez novega povabila. Ko je povabilo poslano, strokovnjak požene majhen krmilni program, ki izvede povezavo med dvema PC-jema. Na tej točki je njegov dostop omejen izključno samo za branje – lahko vidi, kaj se dogaja, a ne more prevzeti kontrole nad novinčevim računalnikom. Če želi dobiti poln dostop, mora klikniti na gumb Take Control, novinec pa mora njegovo prošnjo sprejeti. Novinec lahko dostop prav tako

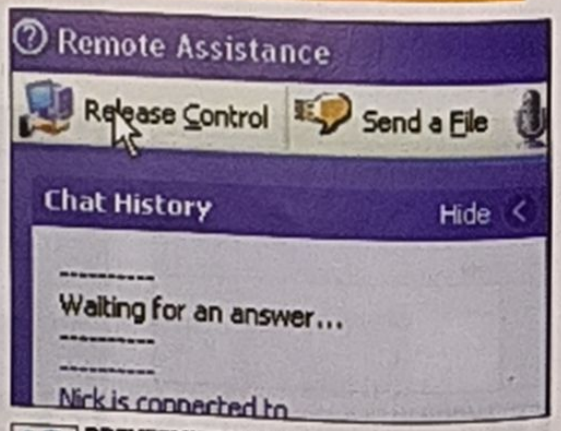
>>VI STE ŠEF Kako nuditi pomoč prijatelju v stiski.



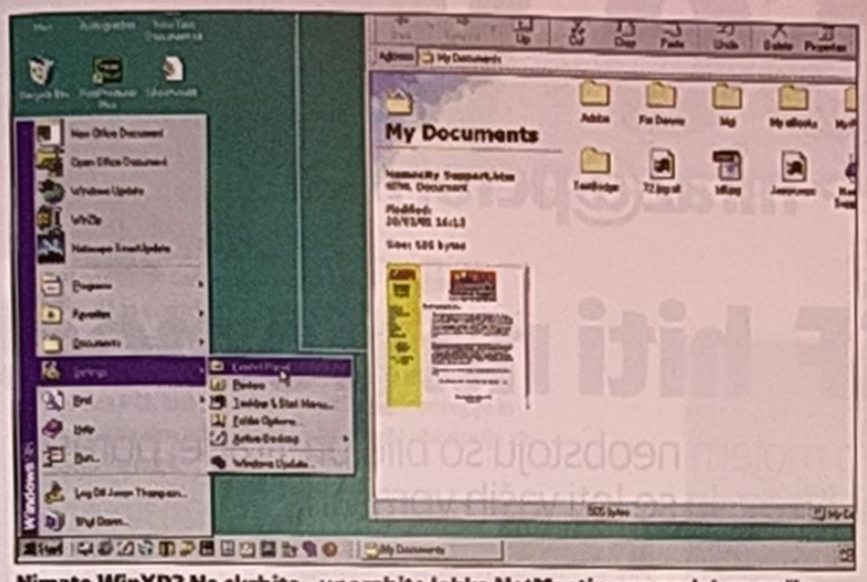
01 BODITE POVABLJENI
Počakajte, da prejmete povabilo preko e-pošte in nato dvoklinite na priponko, da zaženete program. Najprej vnesite geslo, ki ste ga prejeli, nato pa kliknite na **Yes**, da ustvarite povezavo.



02 POVEŽITE SE
Odpre se pogovorno okno **Remote Administration**, a je potrebno počakati na povezavo. Okvir na desni kaže novinčev PC, na levi pa prejemate in pošiljate sporočila.



03 PREVZEMITE NADZOR
Najprej dobite dostop samo za branje – kliknite na **Take Control** in novinec bo prejel prošnjo, če vam dovoli prevzem nadzora. Ko potrdi, lahko v desnem delu okna uporabljate njegov PC, kot bi bil vaš.



Nimate WinXP? Ne skrbite - uporabite lahko NetMeeting na podoben način.

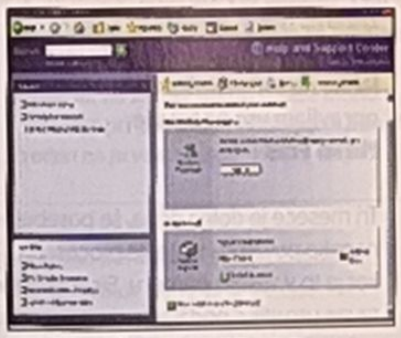
prekine kadar koli s pritiskom na tipko [Escape], s preklicem povabila pa lahko tudi prekine povezavo.

Oddaljen nadzor ni omejen le na Windows XP. Uporabniki Windows 98 in ME si lahko prav tako delijo dostop do PC-ja preko *NetMeetinga*, ki ga lahko najdete na CD-ju z Windows ali najnovejšo različico programa (3.01) snamete s spletne strani **www.microsoft.com/windows/netmeeting**. Program sicer ni tako intuitiven in varen, kot Remote Assistance in verjetno se boste morali kar aktivno poigrati, da se bodo različne različice Windows videle med sabo, a so osnovne nastavitve kar enostavne – oglejte si jih v vodiču na sosednji strani.

PCF

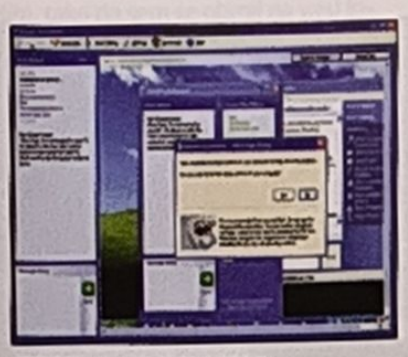
>>PISMO PRIJATELJU

Imate težave s sistemom? Poiščite pomoč...

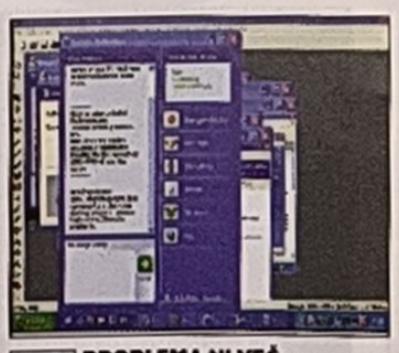


01 POŠLJITE POVABILO
Kliknite na **Start⇒Help and Support**, nato pa **Invite a friend...** pod **Remote Assistance**. Kliknite na **Invite someone to help you**, vnesite e-naslov in kliknite na **Invite this person**. Vnesite sporočilo in kliknite na **Continue**.

02 POČAKAJTE NA ODZIV
Sedaj ste novinec (kaj počne strokovnjak je opisano v vodiču spodaj levo). Ko je ustvarjena povezava, se odpre okno, podobno vmesniku *Messengerja*. Tukaj se lahko pogovorite o vaših težavah.



03 PROSTO DOSTOP
Strokovnjak ima dostop do vašega PC-ja le za branje. Če želi prevzeti popoln nadzor, se bo odprlo okno, v katerem mu lahko to dovolite. S klikom na **Yes** boste dovolili poln dostop do računalnika.



04 PROBLEMA NI VEČ
Če gre vse po načrtih, bo strokovnjak hitro našel rešitev za težave – če vam dejstvo, da ima strokovnjak poln dostop do računalnika, ni všeč, lahko dostop nemudoma prekinete s pritiskom na tipko [Escape].

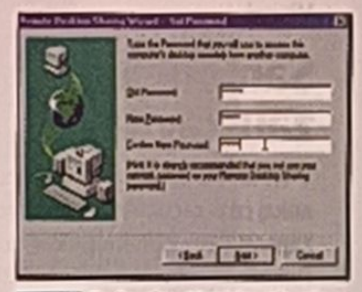
↘ **HITRI VODIČ**

WIN NASVETI

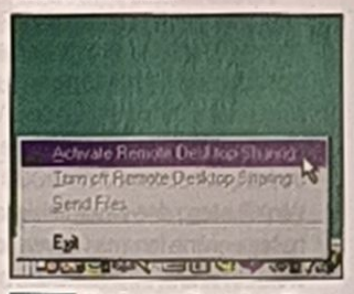
Hitro pospešite vaš sistem.

NETMEETING IN ODDALJEN DOSTOP

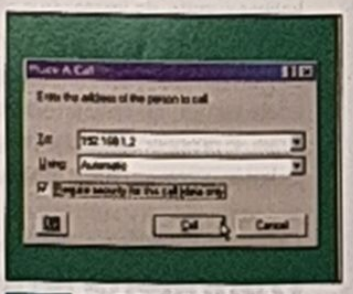
Na daljavo krmilite PC z Win 98/ME/2000.



01 Zaženite *NetMeeting* in izberite Tools⇒Remote Desktop Sharing na PC-ju, nad katerim želite prevzeti nadzor. Določite geslo, ki naj vsebuje več kot šest znakov – priporočamo vam tudi namestitev z geslom zaščitenega ohranjevalnika zaslona..



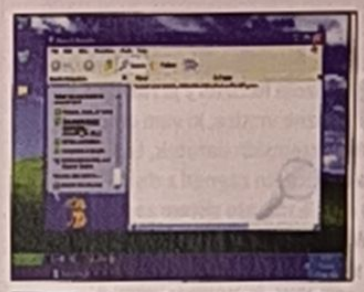
02 Ko čarovnik za konfiguracijo konča svoje delo, zaprite *NetMeeting*. Z desno tipko miške kliknite na njegovo ikono v sistemskem pladnju in izberite Activate Remote Desktop Sharing. PC je sedaj pripravljen za oddaljen dostop preko omrežja ali interneta.



03 Na PC-ju, ki prevzema nadzor, zaženite *NetMeeting* in kliknite na Place Call. Vnesite IP ali omrežni naslov in označite možnost Require Security... Kliknite na Call, ko je potrebno vnesite geslo in dobili boste popoln dostop do drugega računalnika preko okna.

ZNEBITE SE POMOČNIKA PRI ISKANJU

Pošljite ščene h konjedercu.



01 Privzeti pomočnik pri iskanju v XP mogoče izgleda srčkano, a je preveč neroden, počasen in popustljiv za naš okus. Z majhno spremembo v registru se ga lahko znebite – kliknite na Start⇒Run, vtipkajte `regedit` in pritisnite [Enter].

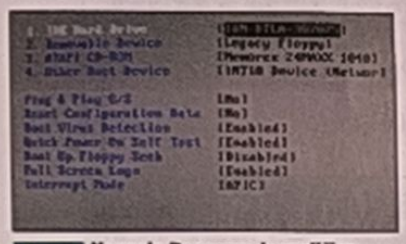
02 Poiščite HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\CabinetState. Izberite Edit⇒New⇒String Value. Vnos poimenujte Use Search Asst in pritisnite [Enter].

03 Dvokliknite na vrednost Use Search Asst in ji dodelite vrednost no (poskrbite, da bo vnos napisan z malimi črkami). Kliknite na OK in zaprite urejevalnik registra. Ko boste kliknili na Start⇒Search, boste lahko občudovali novo, hitrejše in lepše iskalno orodje.

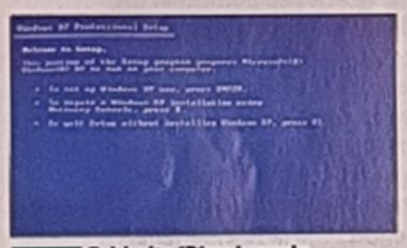
Mraz vse ve

Odgovori na vaša vprašanja >> mraz@pcformatslo.net

KONZOLA RECOVERY

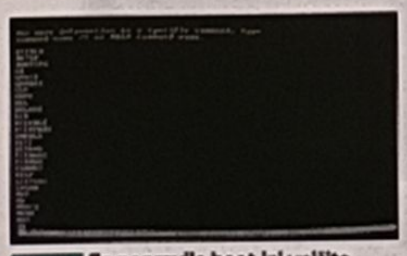


01 Konzola Recovery je različica ukazne vrstice, ki vam omogoča popravilo sistemskih datotek, tudi če sistema ne morete zagnati z diska. Za dostop do nje morate sistem zagnati s CD-ja Windows XP. Za to boste morda morali spremeniti nastavitve v BIOS-u.



02 Pritisnite [R] za konzolo Recovery. Ne izberite namestitve Windows 2000 – za to bi potrebovali konzolo Win2k. Zatem vpišite geslo administratorja. Če imate WinXP Home, je to polje prazno, zato le pritisnite [Enter].

03 Konzola Recovery je podobna DOS-u, vendar lahko v njej dostopate le do korenskega imenika, imenika Windows in izmenljivoh diskov. Konzola vam ne omogoča spremembe administratorskega gesla ali uporabe urejevalnika besedila.



04 Za popravilo boot.ini vpišite bootcfg /rebuild. Za popravljanje poškodovanih sistemskih datotek uporabite expand za razpakiranje iz datotek .CAB z Windows CD-ja. Če je drug operacijski sistem prepisal kodo zagonskega sektorja, jo obnovite s fixboot. Vpišite help za celoten seznam ukazov.

PCF hiti na pomoč!

Novice o mojem neobstoju so bile pretirane, poreče **Gregor Mraz**, in se loti vaših vprašanj.

Virusi

Samodejna zaustavitev

V Windows XP se mi želi računalnik po nekaj časa računalnik sam ponovno zagnati, brez kakršnega koli razloga. Pokaže se okno, v katerem sistem odšteva čas od minute, me pozove, naj shranim datoteke in drugo, da se bo ponovno zagnal. Ne vem, kako naj rešim ta nadležen problem.
Dejan

Srčno upam, da ste doslej razrešili težavo – gre za enega najbolj aktivnih črvov v mesecu avgustu, ki je povzročal težave polovici na splet povezanega planeta. Symantec je 11. avgusta na svoji spletni strani objavil informacije o črvu W32.Blaster.Worm, ki je izrabil varnostne luknje operacijskih sistemov Win2000 in WinXP, istega dne pa so obiskovalci našega online foruma (**www.pcformatslo.net/forum**) objavili rešitev, na katero vam ne bi bilo potrebno čakati do izida revije. Torej, če se še borite s črvi vam priporočam, da namestite najnovejše definicije za svoj protivirusni program, odstranite nadležnega vsiljivca ter nato namestite najnovejši Windows Update, ki bo preprečil nadaljnje podobne vdore.

Še en nasvet za v prihodnje – v kolikor sumite, da imate virus ali podobnega vsiljivca na disku, pa ga vaš protivirusni program ne najde, lahko disk pregledate kar na internetu preko ene izmed strani, ki omogočajo online pregledovanje, kot je **www.antivirus-online/english**.

KratekNasvet
Če želite shraniti filmske datoteke, ki ste si jih ogledali preko interneta, ne da bi si jih shranili na disk, sprožite preiskovanje diska za datotekami .avi, .wmv, .mpg in podobnimi ter v **Advanced Options** vključite možnost **Search hidden files and folders**. Za tem skopirajte najdeno datoteko na želeno mesto.

Opravilna vrstica

Izgubljena ikona

Ko sem namestil WindowsXP, sem v opravilni vrstici imel ikono za glasnost zvočnikov, vendar je sedaj ni več. Poskusil sem jo dodati tako, da sem v Control Panel izbral Sounds & Multimedia ter tam označil "Show volume controln on taskbar", vendar so me Windows zavrnili s sporočilom o napaki – nekaj v stilu, da program ni nameščen. Poskusil sem ga namestiti, vendar brezuspešno. Pomagajte!
Virovnik Mirko

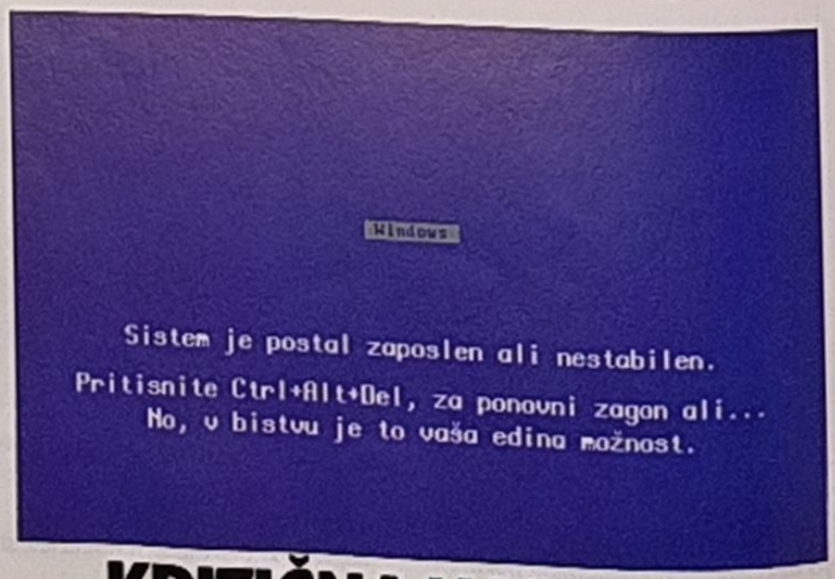
Do tega pride, če se vam je poškodovala ali izbrisala sistemska datoteka Sndvol32.exe – bodisi zaradi vaše nepazljivosti ali napake pri namestitvi kakšnih gonilnikov. Vstavite Windows XP CD v CD-ROM in zaženite ukazno vrstico (Command prompt). Premaknite se na enoto CD-ROM in nato v imenik **i386**. Tam vpišite **expand sndvol32.ex_ c:\windows\system32\sndvol32.exe**, če ste Windows namestili v imenik c:\windows. Vrnite se v Windows in ikono v Control Panel namestite na način, ki ste ga opisali. Voila!

BIOS

Neškodljiva napaka

Že tri mesece prebiram vašo rubriko v upanju, da bom mogoče naletel na odgovor za mojo težavo. Pri zagonu računalnika se mi pojavljajo dolgi piski, za katere ne najdem prave razlage. Najprej se oglasi običajen kratek pisk, nato pa sledi pet dolgih zaporednih piskov in na zaslonu se pojavi napis: "System hardware abnormal, press any key to continue". Po pritisku na tipko Enter se mi računalnik normalno zažene, nakar se mi odpre okno Windows 000 ali C:. Po zaprtju okna lahko na računalniku normalno opravljam vse operacije.
Mirko Fras

Tri mesece je dolga doba, še posebej, ko napako povzroča hlajenje procesorja, kot je to v vašem primeru. Sicer se niste ravno utrudili s podajanjem informacij o računalniku, je pa velika verjetnost, da je napaka neškodljiva – v večini primerov se pojavi zaradi ventilatorja ali hladilnika za procesor, ki ga BIOS ne prepozna. Gre za dokaj pogosto napako na osnovnih ploščah podjetja MSI, ki ne zaznajo zaznale ventilatorja in zaradi



KRITIČNA NAPAKA

>>CENTRINO

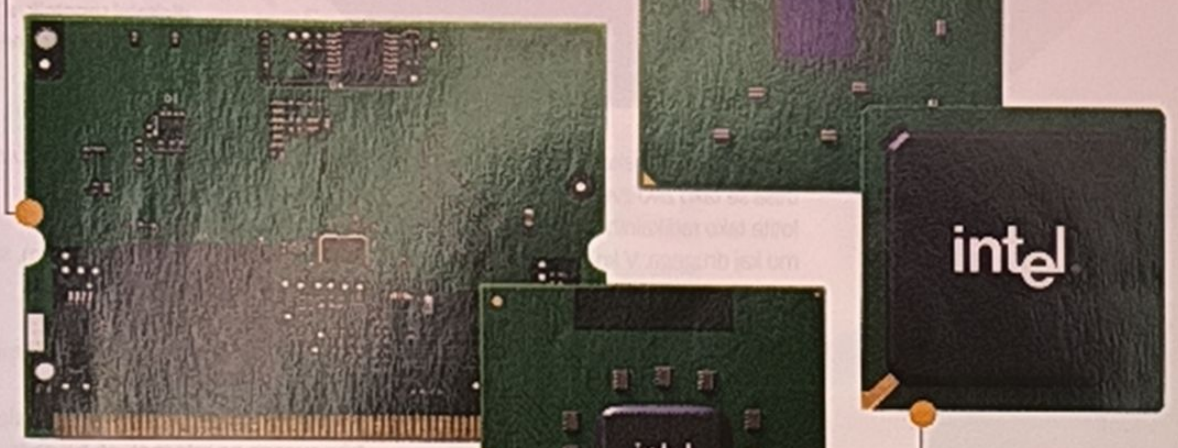
Kako je Intelu uspelo iztisniti toliko energije iz nove mobilne tehnologije?

WI-FI

Vsi notesniki Centrino morajo imeti vgrajeno brezžično omrežje, če želijo nositi ta logotip – in ne le katere koli Wi-Fi tehnologije, temveč Intelovo PRO/Wireless 2100 Wi-Fi. Namesti se kot majhna kartica PCI, ima možnosti za prihranek energije in nestandardne izboljšave v tehnologijo enkripcije za večjo varnost.

801DBM

Del nabora 855, to je vhodno-izhodni krmilnik, ki deluje koz vozlišče za trdi disk, vodila PCI, modem, zvok in omrežje.



PENTIUM M

Ta procesor deluje pri hitrostih do 1,6GHz, vendar lahko prehiti 2,2GHz mobilni Pentium 4, ob porabi manj kot 1W energije. 1Mb drugonivojskega predpomnilnika je kombiniran z ultra-učinkovito mikro arhitekturo, ki poskrbi, da se tudi tokrat izkaže Intelova filozofija pri izdelavi procesorjev – hitrost je vedno na prvem mestu.

NABOR 855

Posebej izdelan za podporo procesorjem Pentium M. Nabor 855 vsebuje krmilnik za do 2Gb pomnilnika DDR 266/200 in prihaja v dveh oblikah: 855GM ima integrirano grafiko, medtem ko ima 855PM vmesnik AGP 4x za dodatne grafične kartice.

tega sprožijo paniko. Če ste prepričani, da vam ventilator normalno deluje, lahko opozorilo o napaki onemogočite. V BIOS-u poiščite možnost "CPU Fan monitoring" ter jo izklopite (Disabled).

Internet Explorer

Mrtve povezave

Imam problem in ne vem, kako ga naj rešim, tako da sem se obrnil na vas! Internet Explorer mi noče odpirati povezav. Prosim, če se da kako pomagati?
Boštjan

Če se da kako pomagati? No, kot ste opazili, so uredniki rubriko poimenovali "Mraz vse ve" in mi tako niso pustili veliko manevrskega prostora za odgovor v slogu "Ne vem".

Tudi to je ena tistih napak, do katerih prihaja zaradi napak v Registru. Register lahko obnovite z rezervno različico ali pa se odločite za ročni popravek, ki je opisan tukaj. Kliknite na Start in Run ter tam vpišite **regsvr32 urlmon.dll**. Ko dobite sporočilo o uspešno izvedeni operaciji, poskusite ponovno; z malo sreče bi povezave sedaj morale delovati. V kolikor še vedno ne delujejo, ponovite ukaz, le da namesto urlmon.dll vpišite naslednje datoteke (po vrsti, eno za drugo) **shdocvw.dll, msjava.dll, actxprxy.dll, oleaut32.dll, mshtml.dll, browseui.dll** in **shell32.dll**.

KratekNasvet
V Windows XP lahko ustvarite bližnjice do imenikov v lokalnem omrežju tako, da ikono želenega imenika preprosto odvlečete v mapo My Network Places.

Windows XP

Počasni WinXP

Na domačem PC-ju (procesor Celeron 1,7 Ghz, 256 Mb RAM, disk IBM 60 Gb ATA 100, grafična kartica GeForce 4 MX440 SE 64 Mb), ki ga imam od aprila letos, imam nameščene Windows XP. V zadnjem času opažam, da delajo vse počasneje, tudi na internetu. Stran, ki se je prej odprla takoj, se sedaj odpira tudi več kot pol minute do cele minute. Dostop do interneta imam ADSL. Do sedaj mi je znanec odpravil to težavo, tako da je formatiral disk in ponovno naložil Windows. Po tem so delali nekaj časa normalno, za tem pa vse počasneje. Ne vem kaj je vzrok temu. Menim pa, da se to težavo lahko odpravi tudi na kakšen drug način, ne le s formatiranjem diska in ponovnim nalaganjem sistema.
Dušan

Windows so hecna zver – dalj časa kot jih uporabljamo, počasnejši postanejo. Še posebej, če ste tudi vi eden tistih, ki najprej namešča številne preizkusne programe z naših diskov in šele nato sprašuje, kaj ti v bistvu počnejo.

Torej, rešiti vas bom skušal v nekaj korakih. Najprej pojdite v Control Panel – Add/Remove Programs in odstranite programe, ki jih ne uporabljate. Za tem v meniju Start pojdite pod skupino Accessories ter pod System Tools poženite programa *Scandisk* in *Disk Fragmenter*. Nato v meniju Start kliknite na Run in vpišite msconfig, preklopite na Startup in si oglejte, katerih programov ↘

FAQ

Prozorni tranzistorji

Kakšne barve so tranzistorji zdaj?
Nekakšne srebrno-sive. Najpomembnejše pa je, da so običajni tranzistorji občutljivi na svetlobo. Zato so tudi motni in morajo biti zaščiteni.

In kaj potem?
Za običajne čipe to ni pomembno, tranzistorji, ki v LCD zaslonih z aktivno matriko prižigajo in ugašajo pike, pa absorbirajo določen del svetlobe. V uporabi so že prozorne žice, zdaj, ko pa prihajajo še prozorni tranzistorji in vezja, pa lahko pričakujemo znatno svetlejše LCD zaslone.

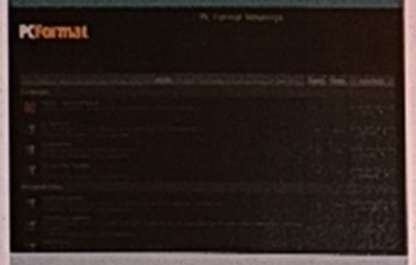
Koliko svetlejše?
Približno 10 odstotkov. A to še ni vse – prozorni ploski zasloni bi trgovinam omogočali, da bi cene in podatke o izdelkih v izložbah dinamično prikazovali preko samih izdelkov, kupci pa bi lahko uporabljali programirljive izložbe, ki bi bile občutljive na dotik.

Kako jih sploh delajo?
Pulzni laser upari posebne kisikove spojine. Tako nastanejo posamični kristali visoke gostote na posebnem mediju, v katerem so prozorne žice. Enostavna kristalna struktura prepušča svetlobo, istočasno pa omogoča tudi visoko mobilnost elektronov, kar pomeni, da se lahko tranzistorji izjemno hitro preklapljajo. Zgodnji polikristalni tranzistorji so bili sicer prozorni, a prepočasni, da bi jih bilo mogoče uporabljati v zaslonih.

Ali bo izdelava polprosojnih zaslonov enostavnejša?
Ta tehnologija v bistvu ni primerna za polprosojne zaslone, saj je na njih sliko potrebno predvajati na neskončno ozadje, tako da je predvajana slika v fokusu istočasno z ozadjem. Navpično nameščeni zasloni, okoli katerih lahko hodite, kot smo jih videli v filmu Minority Report, prav tako ne bi bili izvedljivi, ker je tudi pri takšnih zaslonih potrebno svetlobo dovajati z ene strani.

Torej bodo svetlejši le notesniki?
Še ena možnost uporabe je sendvič več takšnih zaslonov. Tako bo mogoče izdelati 3D zaslone s plastmi sli, ki bodo videti, kot bi visele v prozorni kocki. Uporabno to sicer ne bi bilo pretirano, bi bilo pa hudo kul.

POMOČ S FORUMA



www.pcformatslo.net/forum

Grafična kartica ni niti dva meseca stara, pa se že ventilator oglaša. Se mi splača reklamirat ali naj kar drugi ventilator gor privijačim? Ker sem slišal, da zaradi tega celo grafično zamenjajo.
Macho Man

Na servis nesi, pa ti bodo samo ventilatorček zamenjali.

PARTyZAN

Odstraniš ventilator s kartice, ga lepo očistiš, na zadnji strani odstraniš nalepko. Pod nalepko se mora videti ležaj in os ventilatorja. Kapni tja kapljico olja za šivalne stroje (nizkoviskozno olje – to pomeni, da je zelo lahko tekoče – torej redko – za prvo silo bi bilo tudi kako jedilno olje). Če boš namazal z oljem mesto, kjer je bila nalepka, se ne bo prijela, ko jo boš hotel prilepit nazaj, zato moraš tisto mesto očistiti z alkoholom, prilepiš nalepko nazaj in namestiš ventilator na grafično kartico. Voila.
Hud štromar

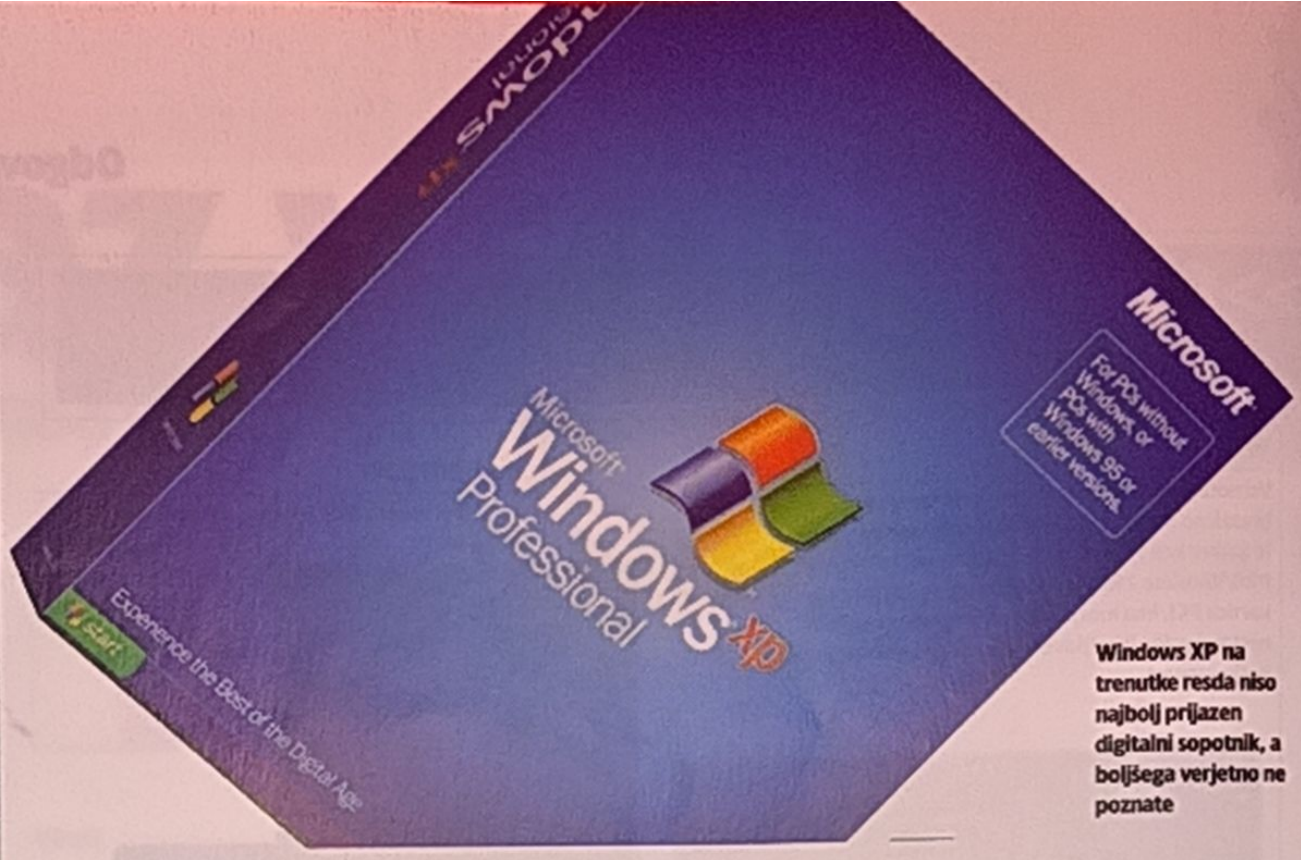
Pred nekaj urami sem zagnal PC in moral čakati 3 do 5 min da sem normalno delal naprej. Resetiram in spet isto. Sedaj grem igrati igre in se mi po nekaj časa igranja zamrzen vse skupaj in moram PC resetirati. vendar težav še ni konec, ko grem na net, grem pod mapo priljubljene in tam imam shranjenje kar neke brezvezne strani, ki jih nisem obiskal, te strani so npr."CHAT WITH KATARANIA, BEST MOVIES AND PICT, blabla." kaj bi to bilo? Virus?
Trista

Prej bi rekel, da maš neomejeno spywara na računalniku. Naloži Ad-aware pa bo boljše (www.lavasoftusa.com).

Leopold

Veliko enega sranja se ti je za hrbtom naložilo (verjetno, lahko je res virus), zato namesti zgoraj napisan program, nastavi, da ti išče vse, pa potem vse kar ti na koncu iskanja pokaže, izbriši... če bodo še vedno težave, preišči disk z anti-virusom.

F3LIX



Windows XP na trenutke resda niso najbolj prijazen digitalni sopotnik, a boljšega verjetno ne poznate

KratekNasvet

Če želite preimenovati več datotek hkrati v Windows XP, vse izberite in nato preimenujte eno, medtem ko so druge še vedno izbrane. Druge datoteke bodo preimenovane z enakim imenom, vendar bodo za imenom dobile zaporedne številke.

ob zagonu ne potrebujete ter jim onemogočite nalaganje. V PCF 17 smo prinesli še kopico tovrstnih nasvetov, na disku pa tudi program *EasyCleaner*, ki na preprost način očisti register in na splošno pospeši delovanje računalnika. Če nasvetov in tega programa še niste uporabili, storite tudi to.

Eden poglavitnih vzrokov za počasnejše nalaganje spletnih strani pa so spyware programi, ki odžirajo sistemska sredstva. Uporabite brezplačen program *Ad-Aware* (**www.lavasoftusa.com**), ki bo odstranil ves spyware in druge parazite, ki so se namestili brez vašega dovoljenja. Znani so tudi primeri, ko je počasnejše delovanje povzročala nastavitev v Internet Explorerju – pojdite v Internet Options – Accessibility ter izklopite možnost "Format documents using my style sheet". V kolikor nič od tega ne bo delovalo, poskusite namestiti Windows XP preko obstoječe namestitve, brez formatiranja diska.

Windows XP

Noče se ugasniti

Imam manjšo nevšečnost s svojim PC-jem. Zverina se enostavno ne želi ugasniti. Imam osnovno ploščo Matsonic MS 8137C ter naložene Win XP Professional različice 2002 s Service Packom 1, V.1050.
hippy007

Pravite, da se računalnik ne želi ugasniti – moj dedek je nekoč govoril, da macola utiša še tako živo zverino. No, preden se lotite tako radikalnih prijemov, poskusimo kaj drugega. V kolikor se vam to prej ni dogajalo, se poskusite spomniti, kdaj je težava nastala in če ste v tistem trenutku nadgrajevali PC ali namestili nove gonilnike. Če je odgovor pozitiven, poskusite zamenjati gonilnike – velikokrat se zgodi, da do napake pri zaustavljanju pride zaradi konfliktov med nezdružljivimi gonilniki. Če od trenutka, ko se vam je to pričelo dogajati, niste namestili veliko novih programov, lahko poskusite tudi z možnostjo System Restore in se vrnete na eno izmed prejšnjih stanj.

Zadevo lahko poskusite popraviti tudi tako, da v meniju Start – Run, poženete program msconfig ter izberete možnost Startup. Onemogočite vse programe ob zagonu računalnika, ponovno poženite računalnik in ga poskusite zaustaviti. Če zadeva deluje, se vrnite v msconfig in vklapljajte eno po eno možnost, dokler ne ugotovite, kje je napaka. Znano je tudi, da se je težava pojavljala zaradi programa *KaZaA*, katerega nekatere različice so preprečevale zagon računalnika, medtem ko je bil program aktiven – poskusite ga zapreti in nato ugasniti računalnik.

Različno

Kup vprašanj

PC Format se mi zdi odlična revija, a je zaradi pomanjkanja časa ne morem prebirati vsak mesec. Kljub temu me računalnik vse bolj in bolj privlači. Zato imam nekaj vprašanj:
1. Povejte mi za kakšen glasbeni program, ki podpira osnovne standarde glasbenih datotek, med njimi tudi Ogg Vorbis? Ali obstaja zadevščina, s katero lahko glasbo pretvarjaš v druge formate (npr. WMA v Ogg)?
2. Ali obstaja kakšen program, ki nudi podporo čim več video datotekam v različnih formatih, saj se mi je pripetilo, da nisem mogel zagnati določene video datoteke z vašega DVD-ja?
3. Doma želimo povezati dva računalnika v mrežo. Koliko vem, sta za to potrebni dve mrežni kartici. Katero svetujete? Nimam nekih visokih želja. Mimogrede, kje ju kupiti?
4. Če sta računalnika povezana v mrežo, a je le eden izmed njiju doslej bil povezan na internet, ali bo na ta način deloval internet tudi na drugem?

Za odgovore se vam najlepše zahvaljujem.
Uroš Žunkovič

Naj bo jasno, da je to prvo in zadnje vprašanje heretika, na katero bom odgovoril. *PCFormat* ni revija, ki bi jo lahko brali le občasno, je to jasno? No, sedaj ko smo to razčistili, pa nadaljujmo.

Programov za predvajanje zvočnih datotek je cela serija, v Windows vključen *Windows Media Player* pa zna ravnati z vsemi. Orodij za pretvorbo zvočnih datotek pa je na voljo že toliko, da bi izbiro raje prepustil vam. Nam je bil všeč komplet *Advance Encode Decode Tools* (**www.mediatwins.com**). Isto velja za predvajalnike video datotek – *Windows Media Player* bo znal predvajati veliko večino le-teh, le poskrbeti je potrebno za prave kodeke. Veliko video datotek je lahko tudi v formatu MOV, za katerega pa potrebujete Applov *QuickTime* (**www.apple.com/quicktime/**).

Pri nakupu mrežnih kartic se oziraje predvsem na ceno. Večina kartic namreč poganja generični Realtekov čip in se med seboj le malenkostno razlikujejo. Najcenejša kartica, za katero boste odšteli dobra dva tisočaka, bo delovala prav tako dobro, kot taka, ki bo stala dvakrat več. Za neposredno povezavo dveh računalnikov boste prav tako potrebovali mrežni kabel, ki je križno zvezan, t.i. "crossover".

Internetno povezavo si lahko delite z vsemi računalniki v lokalnem omrežju. V omrežni soseščini lahko poženete

USTAVI SE!

105.2 Mhz

ANTENA SMS

Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300
in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

SMS RADAR

Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobil boš sms z lokacijami
najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

ANTENA RDS

Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na R[illegible]S-u!

USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

RADIO ANTENA

105.2Mhz

Vedno zažge...

GLASBENE ŽELJE	01 242 90 90
FILMSKI FORUM	01 242 90 91
SMS NABIRALNIK	041 300 300
TRŽENJE	01 242 56 36

www.radioantena.si

DESIGN: one@bad-candy.com

čarovnika, ki vam bo pri tem pomagal. Vedite le, da bo moral biti računalnik, ki bo služil kot strežnik, vedno prižgan, če boste želeli dostopati do interneta z računalnika, ki je nanj povezan. Ker ne vem, kakšno vrsto dostopa do interneta imate, vam podrobneje ne morem razložiti (razen če bi to rubriko razširili za kakšnih pet strani – in, glede na to, da sem plačan na besedo, to niti ni tako slaba ideja).

Autorun

Avtomatizem

Na kratko, revija je odlična. Moja težava je v tem, da se mi CD-ROM ne zažene samodejno. Poskušal sem že vse nastavitve v pogon CD-RW – Lastnosti – Samodejno predvajanje. Tudi v registru HKEY_LOCAL_MACHINE/SYSTEM/CurentControlSet/Services/Cdrom, kjer je privzeta vrednost 1, sem poskusil spremeniti, pa je vse po starem. Ko sem prvič namestil Win XP Professional, je vse delovalo pravilno.
Bojan

Do takšnih težav največkrat pride zaradi gonilnikov enote CD-RW, ki niso združljive z Windows XP ali pa zato, ker imate nameščeno starejšo različico programa *Easy CD Creator*, ki je imela s tem težave. V kolikor popravek omenjene vrstice v Registru ne reši težave (vrednost *mora* biti 1), se bo potrebno še nekoliko poglobiti. V Registru poiščite še vrstico **HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\NoDriveTypeAutoRun**, katere heksadecimalna vrednost naj bo 91.

Za tem v Control Panel – Administrative Tools – Services storitvi Shell Hardware Detection določite nastavitev "Automatic". V kolikor tudi to ne deluje, na strani **www.kellys-korner-xp.com/xp_tweaks.htm** pod točko 10 snemite zapis v Register, ki bo zadevo popravil samodejno. Če še vedno ni uspeha, je možno, da obstaja novejši gonilnik za vašo enoto CD-RW, ki bo težavo razrešil – preverite na spletni strani proizvajalca.

Zvok

Avralne trileme

V PCF sem že prebral dosti testov, vendar bi te o naslednji zadevi vendarle vprašal za osebno mnenje. Kupiti nameravam sistem zvočnikov. Odločam se med Creative Inspire 5.1 5300, Logitech Z-640 5.1 in Logitech Z-560 4.1 THX. Osebno sem zagret za Z-560, pa me malo žuli v denarnici (pa ne da bi bila tako polna!). Ali za Z-560 zadošča Creativov Live! Player 5.1? Ali bi bilo bolje odšteti nekaj več soldov in nabaviti Creative Audigy Player IEEE 1394 Bulk? Ali se lahko na sistem Z-560, čisto neodvisno od računalnika, priključi discman ali CD avdio komponenta? Kakšen zvok lahko pričakujem pri gledanju filmov DivX?

Pa še to: ali pri Z-560 kaj pogrešamo center? Moč nizkotonca pri Z-640 je 20W, pri Z-560 pa 188W. Ali tistih 20W zadošča za živo igranje iger in gledanje filmov, ali ne seže niti do kolen 188W, ki jih premore Z-560. Ja, vem, sem že zoprn s tem ?ali??, toda res ne vem ali se splača odšteti tistih 70 tisočakov in kupiti zadevo, ki ji ne zmanjka in ne zmanjka moči, ali malo ?švohnejši? Z-640 lahko zadovolji povprečnega igralca in gledalca filmov? Prosim te, da mi čim hitreje odgovoriš, saj sem že zelo nestrpen in komaj čakam, da stečem v trgovino.
Pero

Logitech Z-640. Da. Ne. Ne. Čisto v redu. Da. Da. Nisi. Odvisno od tega, kar pričakuješ.

Au! OK, OK, born napisal pošten odgovor! Pusti moje uho pri miru! Dobro. Uredniki so včasih prava nočna mora, vam povem. Torej ti moram še podrobneje odgovoriti. Tako gre: odličen sistem med naštetimi je Z-640, a so vsi našteti dobra izbira, tako da v nobenem primeru ne boš razočaran. Kateri koli od naštetih sistemov lahko brez težav priključiš na Live! Player 5.1 in bo deloval brez vsakih zapletov. Ker niti eden od naštetih nima dekodirnika za Dolby Digital, bo Live! odlična izbira, razen če ne potrebuješ vrat FireWire, ki so na Audigy Playerju. Omenjene sisteme sicer lahko priključiš na naprave, ki nimajo lastnih dekodirnikov, a lahko potem računaš na zvok le v stereo načinu. V polnih zmogljivostih zvočnikov pa boš lahko užival, če jih boš priklopil na igralno konzolo ali predvajalnik DVD, ki ima lasten dekodirnik. Pri gledanju filmov v formatu

DivX bo kvaliteta zvoka odvisna od tega, v kakšni kvaliteti je zakodiran, tako da zvočniki pri tem ne igrajo pomembne vloge. Center pri sistemih 5.1 ima posebej ojačane srednje tone – v filmih to pomeni govor. Če rad gledaš filme na računalniku, ki imajo primerno kodiran zvok, boš center seveda pogrešal, drugače pa ne pretirano. Isto velja za primerjavo med sistemoma Z-560 in Z-640. Razlika med obema je seveda precejšnja, saj je sistem Z-560 znatno močnejši, a je vse skupaj odvisno od tvojih potreb in tudi od velikosti sobe, v kateri bodo zvočniki nameščeni – če je soba velika, so lahko tudi zvočniki močnejši in obratno. **PCF**

KratekNasvet
Med obiskom spletnih strani, na katerih so avtorji "prebrisano" izbrali možnost ponavljanja obupnih 20-sekundnih MIDI melodij, lahko zvok prekinete na preprost in hiter način – pritisnite le tipko [Esc].

IZZOVITE MRAZA!

Vsak mesec člani PCF foruma izzovejo Gregorja, rezultat pa najdete tukaj. Pojdite v **www.pcformatslo.net/forum**, ocenite opis in povejte, kaj želite videti naslednji mesec.

Subjekt: Krava mlekarica **Opisovalec:** Gregor Mraz

Potujoče mlekarne, ki jih štejemo med sodoprste kopitarje, tlačijo zemljo že od časov, ko so bili naši predniki kosmati, grdi, neumni in niso znali drugega, kot spuščati nekultivirane zvoke. Hiter pogled med Lastnosti nam pokaže, da se je govedo z našo pomočjo prav lepo razvilo iz prosto živečih bitij v tovarne z vimenom, običajno štirimi seski in verigo okoli vratu.

Na tržišču je danes kar nekaj vrst tega izdelka, kar lahko potencialnega kupca ob prihodu v trgovino le zmede. Prihajajo celo v podobnih embalažah – od kosmatih bivoljih različic do božanstev Indije – vendar se bomo mi osredotočili na najbolj standardno različico, *Kravo Mlekarico v1.0*. Ta prebiva v hlevih in se rada zadržuje v večji, zaključeni družbi. Na prvi videz je njena naloga le mukanje in čim bolj pogosto izločanje iztrebkov, v resnici pa je glavna zaveznica koncernov Ljubljanske mlekarne, MIP mesnine in Usnjarne. Njena žrtev je tako velika, da nemalokrat zanje da tudi svoje življenje. Sicer ne prostovoljno, a večje izbire niti nima.

Skozi evolucijo je vrsta doživela veliko spremembo na področju razmnoževanja. Nežnejši spol v uredništvu pravi, da nam naj bo zgodba v poduk – nekoč so krave uživale v parjenju z biki, a ker ti svojega dela očitno niso zadovoljivo opravljali, so našle nadomestilo v živinozdravnikih. Ko preteče devet mesecev od njihovega obiska, se kravji vamp spremeni v balon, vime pa zavzame velikost manjše prikolice. Med silnim napenjanjem krave izstrelijo čudno bitje, ki ga imenujemo tele, a bi v zeleni izvedbi še najbolj spominjalo na Marsovca na štirinožni pogon.

Doslej torej vse dobro, vprašanje pa je, ali je ta izdelek vreden vašega časa in denarja. Lepe lastnosti vira mesa in mleka (pri kakovosti le-tega se je izdelek izkazal vrhunsko, vendar smo za to ceno to tudi pričakovali) kazi šibak protivirusni sistem, zaradi česar jih pogosto tako napolnijo z zdravili, da iz njih nastanejo antibiotiki na štirih nogah. Avtorje *Krave Mlekarice 1.0* je treba pograjati zaradi inteligence, ki tudi pri novejših različicah ni bistveno napredovala, nesposobnost pri organiziranju pa uvršča kravjo družbo v samo dno prehranjevalne verige. Vendar pa njihov obstoj zaradi interesov ljudi ni vprašljiv. Še naprej bodo lahko z repom pretepale muhe, mukale glasneje od gasilske sirene in srale kadar koli in po komer koli se jim bo zljubilo. Res sanjsko življenje – vsaj dokler si nekdo ne zaželi goveje juhe...
PCF

PCFormatOcena
Samodejni sistem za obveščanje o lakoti, žeji in ostalih kapricah
Danes živa, jutri crknjena, zrezki so trdi
"Daje mleko, sitnari in se lahko preobrazi v okusno salamo. Ne vrhunec napredka favne, a vredna ogleda."
73 %

NASLEDNJI MESEC

↘ V prodaji od 1. oktobra

SESTAVITE TIH PC S SLOGOM!

Kako sestaviti fantastičen tih PC, zaradi katerega vam ne bo potrebno oropati bližnje menjalnice? Predlagamo komponente in prinašamo vodič z jasno razlago!

V OKTOBRSKI ŠTEVILKI...

Izbor tem iz PCFormata 20.

IGRIČARSKE LEGENDE

Nekdanji junaki igričarske industrije, ki so se izgubili z našega radarja. Kje so in kaj počnejo dandanes.

ORGANSKO RAČUNALNIŠTVO

Zakaj še sploh uporabljamo silicij? Kakšna je dejanska organska alternativa vsem tem tranzistorjem?

SINHRONIZIRAJTE TELEFON IN PC

Popolni vodič za srečnejše sožitje med mobilnim telefonom in računalnikom.

CELOTNI PROGRAMI

Med drugim prinašamo najnovejšo različico programa *Music Collector*, ki omogoča preprosto katalogiziranje vaše glasbene kolekcije.

PRETEKLE ŠTEVILKE

PCF18

V reviji
Nasveti za nadgradnje >> Predvajajte glasbo po stanovanju >> Navijte procesor >> Prihodnost robotike >> Opis Tomb Raider 6
Na disku
Celoten program Floorplan 3D v6 >> Celoten Invention Pilot Utils >> Celotna igra Hardwood Solitaire II

PCF17

V reviji
150 nasvetov za pospešitev PC-ja >> The Sims 2 >> Supertest notranjih pogonov >> Mobilne dostopne točke >> Planetside
Na disku
Celoten SerifDraw Plus >> Celoten SpyCleaner >> Celoten PC Tracker Pro >> Celoten Mail Virus Blocker

PCF16

V reviji
19-palčnih monitorji >> Postavite lasten medijski center >> Povežite dom z Bluetoothom >> GTA Vice City >> Colin McRae Rally 3.0
Na disku
Celoten Instant CD/DVD >> Celoten Showshifter >> Celoten 4DiskClean Lite 3.0 >>Demo Rise of Nations

PCF15

V reviji
Širokopasovne povezave >> Supertest grafičnih kartic >> Inteligentni zasloni >> Resnica o igrah
Na disku
4 celotni programi: Complete Internet CleanUp Pro >> Multiple Image Resizer >> Incontrol Homeguard 2.2 >> Steganos Password Manager

PCF14

V reviji
Prihodnost PC-ja >> Supertest enot za skladiščenje podatkov >> Zvok na vašem PC-ju (nasveti) >> Opis Raven Shield >> Opis TOCA Race Driver >>
Na disku
Celoten program Rave eJay >> Celoten program Advanced Uninstaller 2 >> Igra World Empire

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

PC dezin Format.or

Št. 8

BIZARNEŽ: Andrej "Grajski" Belina

POPOLNOMA ZASTONJ

V prihodnosti ne bo računalniškega piratstva, napoveduje **Andrej Belina**.

Nekega dne v prihodnosti bo programska hiša izdala popolnoma nov izdelek, na katerem so delali zadnja tri leta, prestavljali zadnjih osem mesecev in načrtovali že petnajst popravkov v prihodnjih šestih mesecih. Do sem torej nič novega, pač praksa tudi v današnjem računalniškem svetu.

Revolucionarna bo ta aplikacija predvsem v tem, da bo, kljub velikemu finančnemu proračunu, **popolnoma zastonj**. Kot freeware ali odprta koda, le da jo bo izdala povsem komercialna založba in jo bo mogoče najti v vsaki normalni računalniški trgovini.

Ne samo programi, vse od operacijskega sistema *(tm)Rolete 2020* naprej, bo zastonj. Celo zajeten programski paket *HoloPlayer Studio Enterprise Edition 2022 +*. Subvencionirana strojna oprema. Superprevodniški nanoprocesorji pri taktu 320 terrabajtov. 120 terabajtni mini-diski. Računalniki velikosti škatlice vžigalic. Potrošniška kultura. Money for nothing.

A brez nič ni nič. Kako lahko torej podjetje izda "zastonj" program, v katerega je vloženo toliko časa in denarja? Pesimisti med vami ste že od vsega začetka vedeli, da bomo prišli tudi do tega dela. Ob namestitvi boste namreč morali sprejeti pogoje uporabe, s katerimi se sporazumno obvežete, da se hkrati namesti tudi reklamni strežnik na vašem računalniku, ki pošilja reklamna sporočila vseh možnih oblik na vse vam znane naslove in tako združi vaš računalnik v gigantsko reklamno posredniško mrežo. Prav tako dajete vaš elektronski naslov v delno last podjetja, ki je program izdelalo, in ti ga bodo posredovali v 24 urah okoli sveta, da vas bodo razveselili z spam-o-ramo galaktičnih razsežnosti (op.p. – odjemalci za prebiranje elektronske pošte ne bodo dovoljevali brisanja sporočil, dokler ne kliknete na vsaj tri reklamne pasice v sporočilu, prav tako kot ne bodo dovoljevali preskakovanja sporočil). Prav tako boste brezplačno prejeli program tipa *Ad-aware-remover*, ki bo zbrisal vse programe tega tipa. Ob kliku na ikono spletnega brskalnika se vam bo priročno odprla naključna reklama in malo za tem tudi dejanski iskalnik reklam. Tudi namizje ne bo prazno, saj bo raznolikost dvajsetih ali tridesetih ikon skrbelo, da lahko brez posebnega truda namestite še dodatne spyware programe. Predvajalnik filmov bo brezplačno predelan tako, da bo vsakih nekaj sekund samodejno prekinil film in začel predvajati 15 minut zabavnih in razburljivih reklam najbolj znanih proizvajalcem, začinjenih z dodatnimi sublimnimi sporočili. Te bodo seveda prav tako krasile vaše namizje. Če ste trpeli za neodločnostjo v trgovini, bo to po novem le še preteklost.

Tu se pa dobrodušnost proizvajalcev ne konča. Uporabniku bo onemogočeno, da bi program po pomoti zbrisal, saj bo za to skrbelo nekaj milijonov vnosov v registru, ki bodo takšno "napako" takoj zaznali in brez posredovanja uporabnika aplikacijo in vse njene dele – ponovno namestili. In ko že govorimo o prijaznosti do uporabnika – ne glede na to, za kakšen tip aplikacije bo šlo – zmeraj bo absolutno prijazna in praktična. Vzemimo na primer urejevalnik besedil. Ves čas bo ob tipkanju vklopljen *Pomočnik*, ki bo zaznaval, kar ste doslej natipkali in pomagal nadaljevati stavke, ali pa bo potrebi vstavljal manjkajoče besede in tako oblikoval precej zahtevne in bogate stavčne strukture.

Kakšno suhoparna poved, kot je: "Zjutraj je sijalo sonce, tako da smo se odločili za piknik," bo preuredil v veliko bogatejšo, emocionalno obarvano: "Zjutraj sem se gladko obril z brivsko peno *Sensorite* in sonce se je bleščalo na moji novi, kovinsko modri *Asuri GTX9000*, tako da smo se odločili za piknik, kjer smo jedli slastne, hrustljave klobasice mesarije *Schwablaender*."

In našel se bo tudi kakšen pomočniški programček, ki bo zaznal geslo vašega elektronskega plačniškega sistema in vas tu in tam prijetno presenetil z darilom, ki ga bo kar sam naročil preko vnaprej nastavljenih spletnih trgovin. Kdo pa bi se branil pasje hrane *Driskiess* ali celoletne zaloge mazila za gosto brado *Barbapapa*?

Bonbončkov, ki jih bo prinesla prihodnost, je preveč za tako skopo odmerjen prostor, ki ga imamo na voljo v Dezinformatorju. Vem pa, da se že prav vsi veselimo jutranjih seans prebiranja kakšnih petsto do tisoč reklamnih sporočil, ki vas bodo čakala v poštnem predalu.

Toda kaj govorim? Prihodnost je (sicer še v milejši obliki) že tu! Ali ste že preizkusili *RealOne Player*, produkcijske hiše Real Networks? Pa prijetno klikanje!

Programi bodo zastonj, zato bomo denar porabili za takšne ničevosti življenja.

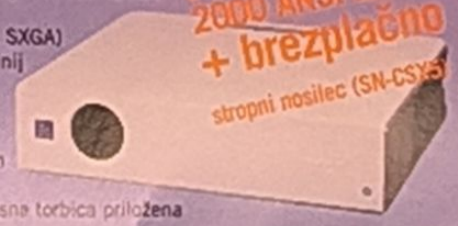
NASLEDNJI MESEC IZ KREATIVNIH *PCF* LABORATORIJEV >> *War of the Ring* >> Kje so danes legende sveta iger >> Organsko računalništvo >> Povezave telefon - PC >> Sestavite thi PC

Vstopite v Sony svet zabave

VPL - CX5

Nekaj lastnosti projektorja VPL-CX5:
- lahek projektor teže samo 2,7kg
- samodejna nastavitev projektorja (APA funkcija)
- avtomatična korekcija trapeza slike
- možnost prezentacije direktno s spominske kartice
- svetilnost: 2000 ANSI lumen
- ločljivost: XGA 1024x768 (max. SXGA)
- kvaliteta video signala 600 TV linij
- tudi 16:9 projekcija
- digitalni in optični zoom
- življ.doba žarnice 2500 ur
- razdalja projektiranja: 1,5-7,0 m
- možnost stropne montaže
- daljinski upravljalec IR in prenosna torbica priložena

AKCIJA!
2000 ANSI lumen
+ brezplačno
stropni nosilec (SN-CSX5)

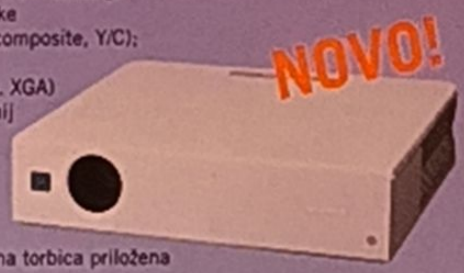


Cena: **546.900,00 SIT**

VPL - CS6

Nekaj lastnosti projektorja VPL-CS6:
- lahek projektor teže samo 2,7kg
- samodejna nastavitev projektorja (APA funkcija)
- avtomatična korekcija trapeza slike
- vhodno/izhodni signali: VIDEO: (composite, Y/C);
- svetilnost: 1800 ANSI lumen
- ločljivost: SVGA 800 x 600 (max. XGA)
- kvaliteta video signala 600 TV linij
- tudi 16:9 projekcija
- digitalni in optični zoom
- življ.doba žarnice 2500 ur
- razdalja projektiranja: 1,5-7,0 m
- možnost stropne montaže
- daljinski upravljalec IR in prenosna torbica priložena

NOVO!



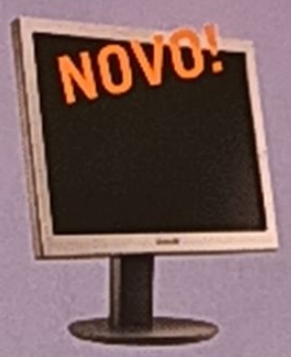
Cena: **402.990,00 SIT**

SDM - S53H

Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

Nekaj lastnosti monitorja:
- resolucija 1024X768
- svetilnost vse do 250 cd/m2
- kontrastno razmerje 500:1
- vidni kot H: 160 stopinj, V: 140 stopinj
- odzivni čas 18ms
- garancija 36 mesecev

NOVO!

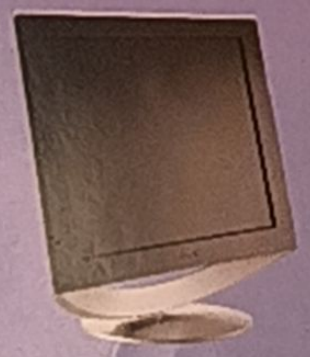


Cena: **79.900,00 SIT**

Serija HS

Uživajte v izjemni svetilnosti in svežini barvnih podob z napredno varčevalno "ECO-mode" tehnologijo. Edinstven stil, sijajne lastnosti in očarljive odlike postavljajo HS model korak pred ostalimi. Monitorji so dobavljivi v treh barvah (bela, siva in modra), ter v treh velikostih (15", 17" in 19").

Nekaj lastnosti monitorjev:
- resolucija 1024x768 pri 15"
  ter 1280x1024 pri 17" in 19"
- svetilnost vse do 260 cd/m2
- kontrastno razmerje 400:1, 500:1 in 700:1
- vidni kot vse do 170 stopinj v vse smeri
- garancija 36 mesecev



Cena za model HS73: **139.900,00 SIT**

SONY DSC-P72

3.2 Milijona pixlov

V fotoaparatu Cyber-shot sta združena preprostost in izvrstna tehnologija. Vključuje objektiv, ki se ob izklopu samodejno umakne, slike s 3,2 milijona efektivnih točk, 3x optični zoom in neomejeno možnost snemanja kratkih filmov z zvokom. Polnilec in baterija sta priloženi, garancija 24 mesecev.

PRILOŽENO!
BATERIJE, POLNILEC IN SPOMINSKI MEDIJ

Cena: **74.900,00 SIT**

SONY DSC-P12

5.0 milijonov pixlov

+ dodatna baterija + torbica

Bodimo odkriti - oblika je pomembna. Omenjeni fotoaparat vam nudi mnogo več kot le estetiko svojega aluminijastega ohišja. Jasne slike vam zagotavlja 5,0 milijona efektivnih točk in 3x optični zoom in neomejeno možnost snemanja kratkih filmov z zvokom. Polnilec in baterija InfoLITHIUM sta priložena, garancija 24 mesecev.

Cena: **159.900,00 SIT**

Sony DVD zapisovalnik DRU-510A

Z zapisovalnikom DVD lahko na ploščo DVD shranite domače video posnetke in si jih pozneje ogledujete z običajnim predvajalnikom DVD. Poroke, praznovanja rojstnih dni, počitnice, nogometne tekme in še kaj. Če imate vse te posnetke na traku, jih lahko sedaj shranite na DVD.

Plošče DVD ponujajo več kot 7-krat toliko prostora, kot ga je na voljo na ploščah CD-RW. To je dovolj prostora za vsebino več kot 3.000 disket, 8 plošč CD-RW ali več kot 1.500 datotek MP3. Na plošči DVD+RW zmogljivosti 4,7 GB je veliko prostora, ki ga ne boste tako hitro zapolnili. Na ploščo DVD lahko shranite tudi kaki dve uri zelo kakovostnih video posnetkov.

PROGRAMSKA OPREMA PRILOŽENA

ZAPISUJE FORMAT ±

Cena: **59.900,00 SIT**

SONY AP-20U

Kompaktni model MPD-AP20U je tanek, lahek in mnogostranski DVD/CD/MP3/WAV predvajalnik in CD-RW zapisovalnik pod eno streho. Presenečeni boste nad velikostjo - nekoliko večji kot disk, ki ga predvajate.

Nekaj tehničnih lastnosti:
- hitrost branja CD-R 24x /CD-RW 10x; DVD-ROM 8x
- hitrost pisanja CD-R 24x /CD-RW 10x 1/4x
- vmesnik USB 2.0
- veliko priložene programske opreme
- narejen za Windows® 98SE /ME / 2000 / XP, Macintosh OS 9.2.2 / OS X (ver.10.1)

Cena: **59.900,00 SIT**

CHS distribucija računalniške opreme

www.sony-cp.com
www.sony.si
www.sony-presentations.com

SONY

Vse cene so brez DDV. Več informacij pri pooblaščenem prodajalcu Sony opreme.
Vse slike so simbolične, za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo in se opravičujemo.

Računalniki in prenosniki

PCplus

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

TEHNIČNA PODPORA 090 71 70 (klic je plačljiv)

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-f@mily	i-net	e-office	g@mer (TV TUNER)	e-m@chine	m@gic (TV TUNER)	Dream m@chine (TV TUNER)
Procesor:	Intel® Celeron® 2.0 GHz	AMD Athlon 1800+	Intel® Celeron® 2.4 GHz	AMD Athlon XP2000+	Intel® Pentium® 4 2.4 GHz	AMD Athlon XP 2400+	Intel® Pentium® 4 2.6 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4S533-MX	Asus A7N266-VM	Asus P4S533-MX	Asus A7V8X/LAN	Asus P4S533-MX	Asus A7V8X/LAN	Asus P4PE/L/GD
Pomnilnik:	128 MB DDR	128 MB DDR	256 MB DDR	256 MB DDR	256MB DDR	512 MB DDR (PC2700)	512 MB DDR (PC2700)
Trdi disk:	40 GB 7.200 obr	40 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	60 GB 7.200 obr	40 GB 7.200 obr	120 GB 7.200 obr.	120 GB 7.200 obr.
CD/CD-RW pogon:	CD-ROM	CD-RW	CD-RW	CD-RW	CD-RW	CD-RW	CD-RW
DVD pogon	---	---	---	DVD	---	DVD	DVD
Grafika:	integrirana	integr. GeForce2 MX200	integrirana	Radeon 9200 128MB DDR TVO	integrirana grafika	Asus GF4 64MB DDR TVO AGP8x	Radeon 9200 128MB DDR TVO DVI
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran AC97 audio	integriran 6 kanalni	integriran 6 kanalni
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica	multimedijska tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 5 tipk, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	optična miška, s koleščkom	optična miška, s koleščkom
Zvočniki:	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Modem:	---	56K, interni	---	---	---	---	---
Mrežna kartica:	LAN 10/100	---	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100	LAN 10/100
TV tuner:	---	---	---	Pinnacle STUDIO PCTV Rave	---	Pinnacle STUDIO PCTV Rave	Pinnacle STUDIO PCTV Rave
	89.900,-	96.900,-	119.900,-	149.900,-	139.900,-	184.900,-	229.900,-

Ob nakupu kateregakoli računalnika PCplus vam podarimo CD Amis.net - 30 dni brezplačne uporabe interneta, računalniške revije s CD-ji in podlogo za miško PCplus.

EZ-Buddie NOVO

Intel® Pentium® 4 2.4 GHz
256 MB DDR
60 GB 7200 obr.
DVD+RW
cardreader 6 v 1
Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM
CPU Overclocking
CPU speed monitor
garancija 1 leto

199.900,-

iiyama

PL E380S
Kontrast: 450:1
Svetilnost: 380 cd/m²
zvočniki
82.900,-

JULIJ/AVG 2003

ProLite E430S
Kontrast: 350:1
Svetilnost: 250 cd/m²
zvočniki
129.900,-

Vision Master 1403
Ločljivost: 1024×768/85Hz
Velikost pike: 0.23 mm
32.900,-

Vision Master 1451
Ločljivost: 1280x1024/85Hz
Velikost pike:
49.900,-

PINNACLE SYSTEMS NOVO

PROFESIONALNA IN DOMAČA OBDELAVA VIDEA in TV KARTICE

STUDIO PCTV Sat
35.900,-
PCI kartica za sprejem digitalnih SAT postaj direktno s satelita, z daljinskim upravljalcem.

STUDIO PCTV PRO
SwP
27.900,-
PCI stereo TV / Radio sprejema kartica, z daljinskim upravljalcem, teletext.

STUDIO DV version 8
29.900,-
Kartica in program za digitalno video obdelavo, DV in/DV out - Firewire, 3 DV vhodi - 2 ext., 1 int.

Pinnacle Instant CD & DVD 7.0
Presnemavanje DVD na CD!
15.900,-
Program za ustvarjanje in kopiranje CD-jev in DVD-jev.

Hansol

H750 LCD 17" UGODNO
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 400:1
104.900,-

720E/730E
Ločljivost:1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.27mm
29.900,-

730ED SUPER CENA
Ločljivost:1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.20mm
33.900,-

Apacer®

AUDIO STENO BP300 MP3
128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1AAA baterija
V beli, zeleni ali srebrni barvi
25.900,-

AUDIO STENO NV400 MP3
128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
SD/MMC card razširitveno mesto
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1AAA baterija
Vgrajen zvočnik in izhod za slušalke
32.900,-

DISC STENO CP100 NOVO
6 v 1 čitalec kartic + prenosni CD-RW pogon
idealna rešitev za fotografe
Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM
CD-RW pogon: 24x(CD-R), 10x (CD-RW), branje 24x, USB 2.0m, JustLink
Li-ion baterija in AC/DC napajalnik
Do 2h avtonomije
68.900,-

NEC

MobilePro 300E
QVGA zaslon 3,5"
StrongARM SA-1100 proces.
64MB spomin, IR, teža 146g
Microsoft Pocket PC 2002 (Word, Excel, Internet Expl.)
79.900,-

VERSA M320 1 leto garancije
LCD zaslon 15,1"
Intel Mobile Pentium 4 2.4 GHz
256MB DDR, 40GB disk
DVD/CDRW, modem, RS232
LAN, 4xUSB 2.0, IrDA
399.900,-

NOVO 17" LCD TV
Hansol HW1710
TV tuner, Stereo zvočniki, Teletext, Daljinski upravljalec, AV-in, S-video in, SCART, PC-IN/D-sub
Svetilnost: 450 cd/qm, Kontrast: 350:1
~~249.000,-~~ 239.900,-

NEC/MITSUBISHI

SwP PRIPOROČA

LCD1501
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 350:1
Odzivni čas: 30 ms
82.900,-

LCD1701
Svetilnost:260cd/m²
Kontrast: 450:1
Odzivni čas: 16 ms
116.900,-

LCD1860NX
Svetilnost:200cd/m²
Kontrast: 350:1
DVI-Dsub
157.900,-

NEC Empowered by Innovation

MAJ 2003

NEC VT 460
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600 (do 1600x1200),
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Daljinski upravljalec, Torbica,
Teža: 2.9 kg
378.900,-

DVD zapisovalnik

NEC ND-1100
DVD+R/RW, 4x DVD+R
2.4x DVD+RW
16x CD-R / 10x CD-RW
39.900,-

NEC ND-1300
DVD±R/RW, 4x DVD-R, DVD+R
2.4x DVD+RW / 2x DVD-RW
16x CD-R / 10x CD-RW
47.900,-

Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV, cene so informativne, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Pridružujemo si pravico do sprememb cen in konfiguracij. Acord-92 d.o.o. Stegne 13, Ljubljana. Intel, Celeron, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja IntelCorp. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon Xp so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržane.

PRODAJNA MESTA:

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96

POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
e-trgovina: www.powerplus.si

Janus Trade d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
MURSKA SOBOTA: 02/53 03 830

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

KCI
LJUBLJANA: 01/421 23 70

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SL. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335

Meier Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

Mprint d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10

Avto-Izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

Melom d.o.o.
TRŽIČ: 04/592 50 10

Conrad Electronic
LJUBLJANA: 01/585 25 51
KRŠKO: 07/488 04 08

Centri Interspar

Quelle kataloška prodaja

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si